ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ SIMGOLF, DAY OF DEFEAT, CREATURE ISLE!



1С:Мультимедиа
Ассоциация магазинов

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

02(02), июль 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Михаил Новиков** (Special) mnn@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервand Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена договорная



Яблочко от яблони недалеко падает

Я очень тщательно отбираю игры, в которые играет мой семилетний сын Джулиан. Например, обычно я не даю ему шутеры (вроде *Halo*) или файтинги (типа *Dead or Alive 3*). Но этой весной я как-то раз взял его с собой на работу, и он провел у нас в офисе целый день.

Разумеется, после того, как мальчик несколько часов играл во все подряд и лазил по Интернету, все «домашние правила» полетели к чертям, и я разрешил ему поиграть в *Dead or Alive 3* на Xbox. При этом Джулиан понимал, что он делает что-то такое, что в нормальных обстоятельствах делать нельзя. И выбивая дух из противников, он сиял от счастья.

И выбивая дух из противников, он сиял от счастья.

В это время я говорил себе: «ОК, это всего лишь безобидная забава». А затем, сражаясь с очередной полуодетой девицей, мой сын вдруг сказал ей сквозь зубы: «Почему бы тебе не вернуться домой, на свою кухню?!» Будучи человеком нового тысячелетия, воспитанного на идеях равенства полов и политкорректности, я остолбенел. Джулиан всегда был хорошим мальчиком, но у игр есть такое загадочное свойство – они вытаскивают на поверхность самые глубинные черты характера.

Наверное, это хорошо. Я рад, что он высказал свои мысли не однокласснице во время перемены, а игровому персонажу, причем я был рядом и тут же объяснил ему, почему так говорить нельзя.

Сказанное выше относится не только к детям. Проведите один день в нашем офисе – и вы увидите, как живо и эмоционально мы реагируем на игры. Подслушайте разговор между Томом Прайсом и Джеймсом Милке, и у вас создастся впечатление, что победа в игре для них – дело жизни и смерти.

В любом случае, я рад сообщить вам, что я и мой сын опять вернулись к милым и добрым игрушкам типа гонок на автомобилях и скейтбордах. И при каждом удобном случае я напоминаю Джулиану, что место женщины не на кухне, а там, где она сама хочет находиться.

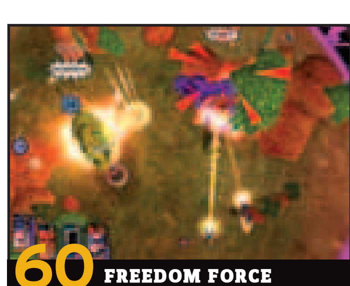
Уильям О'Нил
Редактор раздела TECH в американском издании

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№02(02) ИЮЛЬ 2002

Мы прошли за кулисы и самым подробным образом изучили Вселенную Star Wars Galaxies. Теперь же спешим поделиться с вами...

48 SUM OF ALL FEARS
Новая взрывоопасная смесь от Тома Клэнси...


58 JEDI KNIGHT II


60 FREEDOM FORCE


66 DUNGEON SIEGE

Previews

Reviews


94 TECH
Мы всегда что-то новое покупаем, не так ли?


26 READ ME
Unreal Tournament 2003 – время чистить оружие.

Письма

Шлите свои комментарии, лишние деньги и брачные предложения на letters@cgw.ru



ПИСЬМО МЕСЯЦА

Технологический тест.

У меня к вам вопрос. В «железячной» статье *Killer Rigs* (апрельский номер) вы написали, что собрали две идентичных тестовых стенда, но судя по картинке, это совсем не так. Во-первых, один компьютер белый, а другой черный. У одного из них звуковая карта Sound Blaster Platinum, а у другого – нет. Вы написали, что использовали беспроводную мышь, а на картинке к обеим мышкам тянутся провода. Один из мониторов изготовлен фирмой NEC, а другой – вроде бы нет. И я хотел бы спросить Уильяма О'Нила, до каких пор будет продолжаться подобное надувательство?

Джефф Клинефф



Operation Flashpoint – Игра года?!!

Я просто не могу поверить, что вы выбрали *Operation Flashpoint* Игрой Года при том, что в ней можно сохраняться всего один раз за миссию. И при этом вы наехали на *Hitman* за то, что там во время миссий сохраняться нельзя, хотя уровни в этой игре на порядок меньше по размерам, чем в *Operation Flashpoint*. Не говоря уже о том, что в *OFP* любой враг – это сверхметкий снайпер, который с первого раза убивает тебя с дистанции в 100 метров. И погибнув, ты вынужден ВСЕ начинать сначала!!! Такие игры, как *Ghost Recon* и *Hitman* уделывают *Operation Flashpoint* по всем параметрам. Ваши обзоры – suxx!

Райан Джудас

Прежде всего, я хочу сказать, что НИКОГДА раньше не спорил с журналами. Ваше мнение – это ВАШЕ ЛИЧНОЕ мнение, но назвать *Operation Flashpoint* ИГРОЙ ГОДА!!!?? Да аркадный *Quake* более реалистичен, чем *OFP*! Модели людей выглядят, мягко говоря, странно, тени паршивые, звук отстойный, геймплей отвратительный, графика дрянь, AI тупой (я могу продолжать еще очень долго).

Я не оспариваю ваш авторитет в области компьютерных игр, но, ребята, ведь *Operation Flashpoint* – это законченное дерьмо!..

Person

CGW тормозит

По поводу ваших замечаний о *Black & White* в статье «Игры Года». Автор *CGW* пишет, что после того, как ты насладишься невероятным AI, отточенным дизайном, вниманием авторов к деталям и обаянием, которое буквально сочится из каждого байта этой великолепной игры, ты вдруг понимаешь, что перед тобой, по сути, очередная стратегия, которая в больших количествах надоедает. Что означает это заявление? Разве *Empire Earth*, *Civ III*, *Tropico* и еще куча стратегических игр, вышедших в этом году, быстро надоедали? Да нет же!

Насколько я знаю, ваши журналисты, пишущие обзоры по играм, обязаны пройти их до конца, ведь так? И вы хотите сказать, что Чарльз Ардай прошел весь *Black & White*, так и не заметив, что игра скучна? В таком случае я могу сказать только одно: если ты потратил на игру более 40 часов и не заметил, что она скучна, значит, она НЕ скучна!

Поймите меня правильно. Данное письмо – не нытье обиженного геймера: «Почему мою любимую игру не выбрали лучшей?» Я действительно обожаю *B&W*, и оценка *CGW* никак не влияет на мое мнение. Просто я хотел высказать свое удивление тем, что уважаемый мною журнал так тормозит.

Энди Хальма

Самое смешное заключается в том, что поначалу *Black & White* очень понравилась большинству из нас. Но мы не можем припомнить другой игры, которая так быстро бы всем надоела и была стерта с жестких дисков. Отсюда и наше «торможение». Но мы искренне рады, что ты до сих пор получаешь от *B&W* удовольствие, и уверены, что в игре есть потенциал для создания понастоящему шикарного адд-она (не такого, как *Creature Isle*!).

Добрые письма

Спасибо вам, ребята, за великолепный журнал, на мнение которого я всегда могу положиться, за прямые и честные обзоры выходящих игр – похвальные для «*Халфов*» и разгромные – для всякого рода «*Дайкатан*» и симуляторов гонок на быках. Еще меня восхищает, как быстро вы успеваете отрецензировать и оценить игры, выходящие в течение месяца. Бывает, впрочем, что по тому или иному вопросу я с вами не соглашаюсь, например, на мой взгляд, вы слишком наехали на *Deus Ex* и *Red Alert 2* – обе эти игры IMHO заслуживают более высокой оценки.

«Я не оспариваю ваш авторитет в области компьютерных игр, но, ребята, – это законченное дерьмо!..»

ИЛЛЮСТРАЦИЯ КОЛИНА АДАМСА

Джефф Грин по-прежнему пишет в каждый номер великолепную аналитику, и я надеюсь, что его талант не иссякнет никогда – по крайней мере, я от его творчества еще не устал. Спасибо за то, что на протяжении последних четырех лет вы остались сами собой, держитесь так и дальше, и не обращайте внимания на шутки канадцев – если бы не они, у нас не было бы второй лучшей в мире забавы после *Soldier of Fortune* – хоккея.

Роберт Райс

Я хочу, чтобы вы знали, что заставляет меня вновь и вновь покупать *CGW* – комиксы Скотта МакКлауда. Я надеюсь, что когда-нибудь он выпустит отдельную книжку своих размышлений и наблюдений, связанных с компьютерными играми.

Очень полезны статьи, в которых вы возвращаетесь к играм, вышедшим и отрецензированным уже довольно давно (например, статья по *Civilization III* в апреле 2002 г.). Всегда интересно услышать о жизни игры после релиза, о новых патчах и изменениях, которые они несут. Полезно попытаться заново оценить уровень геймплея и параметр replayability, особенно сейчас, когда новые патчи и моды выходят чуть ли не ежедневно. Возможно, вам стоило бы поместить аналогичные статьи по *Black & White*, *Half-Life* и *EverQuest* (эти три названия просто первыми пришли мне в голову).

Очень здорово, когда в рецензиях подробно рассматривается игровая механика – хотелось бы, чтоб авторы уделяли этому больше внимания. Удовольствие от игры – штука очень субъективная, и для меня, например, понимание структуры геймплея – самое важное при выборе очередной покупки.

Спасибо за вашу работу. Продолжайте в том же духе.

Боб

Худшая фотография года – приносим свои извинения

С тех пор как я стал в состоянии нажимать кнопки на клавиатуре Apple IIE, я всегда оставался страстным поклонником компьютерных игр. И мне всегда нравился журнал *Computer Gaming World*. Я с удовольствием читаю каждый номер и с нетерпением жду следующего. Тем не менее, я считаю фотографию человека с пистолетом, приставленным к голове, в июньском номере большой ошибкой редакции. Одно дело – насилие в играх и мультиках, и совсем другое – человек, готовящийся совершить самоубийство. Я понимаю, что каждый сам проводит для себя границу допустимого и недопустимого, но учитывая юный возраст читательской аудитории *CGW*, я считаю, что помещать подобные материалы недопустимо. Редакции *CGW* следовало поместить на этом месте какую-нибудь другую картинку.

Надеюсь, в будущем таких реалистичных сцен насилия в журнале не будет. В противном случае, я (с сожалением) буду вынужден отменить подписку моего 14-летнего сына.

Спасибо за внимание.

Тони Маркер,
Доктор Философии,
Фрэмингэм, Массачусетс

Мы согласны с вами. Кстати, данная фотография взята из фильма («Сонатина»), который снял знаменитый японский режиссер Такеши Китано (на картинке он сам и есть) – и это всего лишь актерская игра, а не реальное самоубийство. Мы знали об этом, поэтому и напечатали картинку в журнале. Читатели же этого не знали, и восприняли фотографию не как прикол, а как грубость и насилие. Приносим свои извинения.

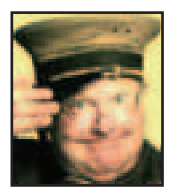
Ковбойский джаз

Читая номер 211 вашего замечательного журнала, я обнаружила короткую заметку, посвященную мультфильму под названием *«Ковбойский джаз» (Cowboy Bebop)*. Когда я увидела это название в первый раз, я не придала этому значения, так как решила, что это результат того, что Джефф Грин или еще какой-нибудь член вашего высокопрофессионального коллектива в очередной раз перебрал спиртных напитков. Затем я снова прочла о картине в номере 212, в аналитической статье Тьерри Нгуена под названием «Скутер от первого лица». Старина Скутер никогда меня раньше не обманывал, и его упоминание о мультике с таким неблагозвучным названием задело мое любопытство. Я пошла в местный видео магазин и взяла напрокат две первые серии. Мультфильм мне настолько понравился, что я немедленно отправилась на Amazon.com и купила все серии на DVD за 160 баксов. И сейчас, когда сидя в своем любимом кресле, я смотрю *«Ковбойский джаз»* уже в пятый раз (а суммарно все серии, между прочим, длятся более 10 часов), я счастлива, что Скутер в очередной раз оказался прав. Пока он и Джефф Грин работают в *CGW*, я буду его верной подписчицей! Так держать, Скутер!

Виви Орнитайер

P.S. Это будет ваша вина, если *«Ковбойский джаз»* не пойдет в американском прокате.





Время вечернего чаепития

В апреле 2002 года некий парень по имени Джон написал вам, что англичане – наши самые ближайшие союзники и что шпилька, отпущенная в сторону Великобритании, была неуместна. В его письме речь шла о рецензии на игру *The Weakest Link*, в которой Дана Джонгваард (управляющий редактор!) высказала несколько нелицеприятных соображений по поводу британской экономики. Я тоже считаю, что сравнение отвратительной компьютерной игры с состоянием британской экономики абсолютно неуместно. Упоминание *CGW* о войне, которая отгремела более 220 лет назад: «Особенно хорошими союзниками США англичане были в 1776 году», выглядит жалко и безвкусно. Вы никогда не задумывались, сколько выходцев из Британии погибли за нас во время Войны за Независимость? Англичане всегда будут бок о бок с американцами бороться против тирании, и мне лично просто стыдно, что ваш журнал (между прочим, теряющий подписчиков каждый месяц) позволяет себе такие высказывания о Великобритании.

Пит (Британец),
Вичита, Канзас

Неужели мы опять должны возвращаться к этой теме? Мы любим тебя, Пит. Мы любим всех. Особенно англичан. Да, вы нас в свое время угнетали, а еще вы едите на завтрак бобы с тостами, но все остальное в Великобритании – просто супер! Например, группа Motorhead. Или Бенни Хилл.

В защиту поруганных инопланетян

Я отдаю себе отчет, что все сотрудники *Computer Gaming World* – ярые расисты по отношению к людям и другим существам, живущим на дальних планетах, но, пожалуйста, имейте к нам хоть немного уважения! У вас есть много подписчиков на моей родной планете, поэтому прошу изменить название журнала на *Computer Gaming Worlds* – чтобы отразить множественность миров. Кстати, все обитатели нашей планеты крайне разочарованы вашим журналом и его расистской редакцией. Вы уже наехали на Канаду и Великобританию. В данный момент вы ругаете мою родную планету. Короче, меняйте название!

BoomBavy Gug

Земля – BoomBavy: обломись, парень. Мы уже поимели достаточно проблем с международными отношениями (см. предыдущие письма), и не собираемся цацкаться с чрезмерно чувствительными зеленокожими неженками вроде тебя. А чтобы не задевать лишний раз твое больное самолюбие, мы отменили твою подписку на журнал.

ЦИТАТНИК CGW

Мне показался очень странным ваш выбор кандидатов на звание Отстой Года (*Majestic* и *WWII Online*), равно как и ваша Самая Ошибочная Рецензия (на *B&W*) – все эти игры были ранее неоднократно названы в качестве возможных кандидатов на звание Игра Года.

Casshan2

Все чаще и чаще в ваших статьях мелькает мысль, что PC как платформа практически мертв. ПРЕКРАТИТЕ ЭТО, НАКОНЕЦ!

Kobalt Kore

В издании 207, на 66 странице, реклама, где у модели груди меньше головы. Это прогресс.

Джесси Берри

ЦИТАТНИК CGW

В ответ на напыщенные триады Джеффа Грина о потере былого качества MMORPG, у меня предложение: следующей целью избрать питание на борту самолетов.
Джошуа МС

Просто для ясности: в реальном мире кемпинга нет.
Boondawg

У детей достаточно своих журналов. Будьте мужским журналом! Станьте средним между High Times, Maxim и Mad Magazine. Зажгите!
Mr. Rhee

Дорогие редакторы Crappy Geeky Wusses (Паршивого идиотского чтива) (Я ничего не перепутал?)
Райан Келлу

«Все обитатели нашей планеты крайне разочарованы вашим журналом и его расистской редакцией.»

Medal of Honor

Прежде всего я хотел бы поблагодарить вас за отличный обзор *Medal of Honor* в мартовском номере. Эта бесподобная игрушка подарила мне один из лучших моментов в моей игровой жизни. Я крался по базе немецких подводных лодок в поисках нового прототипа. Наконец я обнаружил то, что искал, и группу ученых. Ха! – подумал я, – сейчас перебью их из пистолета с глушителем и заберу прототип. Но стоило мне вытащить пушку, как яйцеголовые выхватили свои пистолеты и моментально изрешетили меня. Это было потрясающе! Я уверен, в *Medal of Honor* есть еще куча подобных моментов, о которых люди будут вспоминать месяцами.

Том Драйз

Мы на 100% согласны с тобой по поводу *Medal of Honor*. И как здорово, что в этом году вышел еще один потрясающий шутер – *Jedi Knight II: Jedi Outcast* (см. обзор по нему в этом номере). Похоже, 2002-й год побьет все рекорды по числу хитов.

Жалоба на отсутствие однопользовательских RPG

Возможно, я один такой странный, но я ужасно скучаю по ХОРОШИМ одиночным, не-онлайновым ролевым играм! Недавно я зашел в магазин и обнаружил там лишь очередной адд-он к *Ultima Online*.

Что творится на белом свете!?!? Лорд Бритиш уже давно не занимается *UO*. На рынке ролевых игр сейчас практически не осталось не-онлайновых продуктов (за исключением *Wizardry 8*). Я уже дошел до того, что покупаю всякое старье на Интернет-аукционе *eBay*! Пожалуйста, сделайте для нас, поклонников классических RPG, что-нибудь такое, во что мы могли бы спокойно поиграть в тишине и одиночестве (кстати сказать, я не считаю *Ultima IX* такой уж плохой игрой). Лорд Бритиш, возвращайся!

Сандро Байер

P.S. Хорошо, что хоть Сид Мейер по-прежнему делает для геймеров именно то, что им нужно, а не пытается сорвать куш на онлайновых забавах!

Непристойность

Дорогая редакция, я уже давно не играю в *EverQuest* и понятия не имею, какой очередной адд-он к нему давеча вышел, но, пожалуйста, ответьте мне: что именно тигр делает с волком на картинке в апрельском номере? Я бы лично предпочел блондинку. По крайней мере, 6 раз из 10.

Джон М.

Все, Джон, отныне ты наш враг. Ты про нас теперь знаешь такое...

Доказательство для Джоэля

Дорогая редакция, мне нужно точно знать, какая игровая платформа является самой лучшей. Я знаю, что вы всегда уделяли этой теме достаточно внимания, но мне нужен четкий ответ именно здесь, в рубрике «Письма», чтобы я мог показать его своим друзьям-приставочникам, и они раз и навсегда заткнулись по поводу якобы «ужасной» графики на моем компьютере. Мне-то на самом деле все и так ясно, но приставочникам нужно доказательство. Прошу прощения за возможные ошибки – у меня неважные оценки по английскому.

Джоэль Уитни
Бейкер, Монтана

ОК, Джоэль, вот тебе доказательство: игры на PC – рулеззз!!! А теперь отложи в сторону игровой журнал и бегом учиться! На этот раз мы исправили твои ошибки, но в будущем поблажек не жди.

С наукой не поспоришь!

Некий Джефф Холлингер в своем письме, опубликованном в мартовском номере, пишет, что ньютоновская физика заканчивается при скоростях, близких к скорости света, а затем приводит любопытный пример. Однако указанное им значение скорости света ошибочно – она равна не 3*10^6 м/с, а 3*10^8 м/с (я изучаю физику и постоянно использую в работе эту константу – она намертво засела у меня в голове). И все его последующие вычисления приводят, мягко говоря, к абсурдным результатам.

В любом случае, ваш журнал – просто класс! Мне нравятся ваши едкие комментарии. Рецензии на игры пишутся на очень высоком уровне (насколько я могу судить по тем играм, которые прошла сама). И, кстати сказать, свои обеденные деньги я вам не пришлю – вы же не станете забирать последнее у бедной девушки?

Хитер

«Не станете забирать последнее у бедной девушки?» Ты плохо нас знаешь, милая!

CGW: рекламы меньше, чем в Hustler!

С интересом прочитал письмо Cory, в котором одни жалобы на количество рекламы в вашем журнале (Октябрь, 2001) и ваш ответ на это. Мне стало чрезвычайно интересно сравнить вас с другими журналами. Я очень ответственный и пытливый парень (или как говорит моя жена – зануда), поэтому я купил несколько журанлов, чтобы подсчитать количество рекламы в них: Rolling Stone, Cowboys and Indians, Seventeen, Better Homes and Gardens, и Hustler.

То, что я выяснил, меня очень удивило! В вашем журнале самый низкий процент рекламы, чем в любом из вышеперечисленных изданий, почти как в Hustler. Результаты такие: Rolling Stone – 53%, Cowboys and Indians – 48%, Seventeen – 57%, Better Homes and Gardens – 61%, и Hustler – 38% рекламы. По-сравнению с этими изданиями у вас всего ничего.



Продолжая изучать эту тему все глубже и глубже, я сравнил количество рекламных страниц в общем количестве страниц журнала используя метод хи-квадрата. Нулевым предположением было то, что в каждом журанале количество рекламных страниц пропорционально любому другому. Критический уровень (альфа) установлен в районе 0.05-5 градусов от нулевого. Результат был 11,750, что на 11,070 превосходит критический уровень. В общих чертах результат хи-квадрата показал, что в Better Homes and Gardens наивысший показатель рекламы в общем количестве, а вы и Hustler имеете самый низкий показатель. Но меньше всего значение у вас, ребята.

Логан В.

Cowboys and Indians?

Вы произносите наоборот неправильно

Да, я не тот, кто все время чем-то недоволен, но есть одна вещь, которая меня просто сводит с ума. Это отсутствие интеллекта. Я играю в *Asheron's Call* и *Counter-Strike* и довольно часто встречаюсь с безграмотностью игроков. Например, я ничего не имею против, когда случайно ошибаются, но парень, только зашедший в город просит «traid» с ним. После того, как я его поправил, он еще минут 10 со мной спорил.

Или когда заваливают вопросами, даже не обращая внимания на ответы. Или те, кто использует фразу «принимая в исключение» и наоборот. Пожалуйста, напечатайте это для «вумных» американцев. Попробуйте размышлять, ребята. Спасибо.

Тревор Бланарик

Пожалуйста.



Первое правило для бойцовского клуба – не трогать рекламу.

На странице 80 208 выпуска есть черно-белая реклама *Civ III*, где Ганди борется с Линкольном.

Думаю, что это кивок в сторону «*Бойцовского клуба*»: Линкольн и Ганди – это две исторические фигуры, с характерами Питта и Нортона, которые хотели бы побороться.

Джереми

Ого, неплохо, Джереми.

Anarchy Online: Мы с ней слишком мягко обошлись?

Я читаю *CGW* уже семь лет подряд. Я люблю этот журнал и полагаюсь на вас, ребята, в вопросах на что потратить мой игровой доллар, и что еще более важно, мое ограниченное игровое время. Если вы скажите, что игра отстой, то я даже близко к ней не подойду. Как-то я уже попал, когда купил игру до того, как прочитал ваши обзоры, за что и поплатился – последний пример *Star Trek: New Worlds*.

И после всего вышесказанного я был очень разочарован «обзором» *Anarchy Online*, написанным Томасом МакДональдом (Ноябрь 2001). Эта статья просто пропаганда «вы тут пока помучайтесь, но мы все исправим» от Funcom. Все было, конечно, представлено правильно, и список сильных и слабых сторон и моментов в игре тоже был убедительный. Но больше всего мне понравилась последняя фраза в статье: «Когда игра станет более функциональной, с *Anarchy Online* будут сравнивать все остальные MMORPG». Все и все могли бы быть великим, если бы использовали свой потенциал. Но именно осознание этого потенциала и делает кого-либо или что-либо великим.

И наконец, просто хочется чтобы вы, парни, не представляли игру Великой до тех пор, пока она такой не станет в действительности. Я на вас полагаюсь. Не подведите меня. Не поступайте так снова, а то мне придется ворваться в ваш офис и вышвырнуть оттуда Грина и всю компанию!! Круто сказано.

С приветом,
Джефф Тэйлор

AO, возможно, теоретически великая игра, но такой же была мысль, что солнце вращается вокруг земли. В результате она не сработала, но теоретически все тоже было очень мило и привлекательно.

Должно быть, вам заплатили за эту статью. Не понимаю, как вы смогли так долго в нее играть для этого обзора. Вас точно подкупили – только так можно принять это ревью, или, наконец, толпа натренированных черепашек-ниндзя захватили журнал и впихнули туда этот обзор.

Что бы там ни было, мне за вас стыдно. Я полагал, что, даже несмотря на то что вы игровой журнал, вы все же должны быть правдивыми. Знаете, в чем правда? Вы просто не в состоянии ее принять!!! (По крайней мере точно не в этом обзоре). На ум приходит только одно слово: стыдитесь!

Aesorian the Aristocrat

ЦИТАТНИК CGW

Слава ссылке на *Wrath of Khan* в заголовке обзора о *Startopia*. Именно такая неприкрытая глупость поддерживает мою веру в *CGW*.

Intelligoth

Кто был тот умнейший человек, который вытащил придурка с почты и сделал его «редактором "железа"», да еще позволил иметь свою колонку?

Стив Мэдсен

WORLD OF WARCRAFT

Несмотря на то что до выхода *WarCraft III* осталось совсем немного времени и обратный отсчет уже запущен, компания Blizzard умудряется параллельно вести активные работы по созданию онлайновой RPG в указанной игровой вселенной – *World of WarCraft*. Фэнтезийный мир *WarCraft* обладает интересной и детально проработанной историей (вы должны ее знать, если читали брифинги между миссиями), так что никаких проблем с созданием хитовой ролевой игры возникнуть не должно. Нужно признать, что первая попытка Blizzard сделать игру со свободным переключением между видами от первого и от третьего лица имеет все шансы на успех – создается впечатление, что мы увеличили масштаб *WarCraft*'овских карт и наконец-то смогли рассмотреть королевство Azeroth во всех деталях. А еще мы ждем не дождемся момента, когда сможем лично отправиться в лес за дровами и будем приветствовать друг друга возгласом «Zug zug»! Эх, поиграем...



Орки и люди трудятся вместе! Разве это зрелище не наполняет вас теплотой и нежностью?



Привет, я – Treant. Вы должны помнить меня по таким играм, как *WarCraft III*.

В отличие от большинства разработчиков онлайновых RPG, компания Blizzard не пытается сделать графику фотореалистичной. Ее творение щеголяет мультяшной асимметричной перспективой, хорошо всем знакомой по стратегическим играм серии *WarCraft*.

Орки будут играбельной расой, но (и это самое главное) мы сможем сами выбрать себе прическу!

PRO RACE DRIVER

Итак, вы решили стать профессиональным автогонщиком. Но почему же никто не горит желанием стать спонсором вашей команды и отстегнуть 20 миллионов долларов, хотя вы каждое утро принимаете Виагру в лошадиных дозах? Ну и черт с ними! В любом случае, гонки – это опасный бизнес, поэтому лучше спокойно сидеть за своим компьютером и играть в *Pro Race Driver* – сверхреалистичный автосимулятор от создателей знаменитой игры *Touring Car Challenge* (1999). В роли Райана МакКейна – честолюбивого гонщика-испытателя – вам предстоит пробить себе путь к славе и богатству. Перед глазами игрока пройдет весь карьерный путь молодого безумца – по любому мало-мальски значимому поводу будет демонстрироваться специальный ролик. *Pro Race Driver* выйдет на PC, Xbox и PS2 в июне 2002 г.



AI на высоте – управляемые компьютером соперники не только всегда выбирают оптимальный курс, они еще и всячески стараются не дать вам прийти первым.

С чего это вдруг у тебя такие большие зеркала?!



В игре более 40 машин и 30 реально существующих трасс, таких, как, например, Хокенхейм.

Графика великолепна – реалистичные модели автомобилей, натуральные блики и тени...

Игра отличается невероятно точной системой расчета повреждений, которую авторы называют «раздельное моделирование малых элементов конструкции».



Этот великолепный город, объятый пламенем, вероятно, был построен самими игроками. В *Shadowbane* нам разрешается возводить здания и размещать там обслуживающий персонал, после чего они начинают функционировать автоматически и не требуют нашего участия. Наверное, владельцы города переживают сейчас не лучший момент в своей жизни...

SHADOW-BANE

Неофициальный девиз разработчиков *Shadowbane* гласит: «Не сходи с ума от злости, а отомсти обидчику». В итоге у них получается игра, в которой основной акцент сделан именно на противостоянии игроков, в которой убийство людей более предпочтительно, чем убийство монстров. Если вы геройски пали от руки какого-нибудь подонка, просто соберите небольшую компанию и отомстите ему – лучше дважды, чтобы как следует запомнил. Кроме того, в *Shadowbane* игроки смогут строить целые города, а другие игроки, в полном соответствии с концепцией PvP (Player versus Player), смогут равнять их с землей. Ждите эту кровавую онлайновую RPG ближе к осени.

Тот парень, что слева – Человек-священник, а второй тип принадлежит к расе Aelfborn (гибрид Человека и Эльфа) и является по профессии варваром. Они могут быть похожи друг на друга внешне, но благодаря гигантскому выбору доступных классов и дисциплин эти два файтера, скорее всего, являются совершенно разными типами героев.



Чтобы захватить город, недостаточно просто собрать армию. Нужно где-то найти инженеров – специалистов по осадам и построить требушеты, дабы разрушить оборонительные сооружения.

Хотите играть летающим героем? Никаких проблем: станьте ветераном *Shadowbane*, и тогда в меню выбора персонажа у вас появятся две секретных расы, одной из которых и является человек-птица Aracoix.



STAR WARS

Фильм *«Атака клонов»* даже приблизительно не передает атмосферу Далекой Галактики,



РАНЬШЕ ЕДИНСТВЕННЫМ СПОСОБОМ ПОГРУЗИТЬСЯ ВО ВСЕЛЕННУЮ *«ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»* БЫЛИ ТЕМАТИЧЕСКИЕ НАБОРЫ ИГРУШЕК. ТЕПЕРЬ ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ!

«Давайте сделаем *EverQuest* в космосе!» Вам нравится такая идея? ■ ■ ■ А вот разработчики *Star Wars Galaxies* начали свою работу с того, что начисто отвергли ее. Так что можете сразу забыть обо всем опыте и знаниях, накопленных за время игры в *EQ*. Геймплей *Star Wars Galaxies* не имеет ничего общего с примитивной формулой «убей-ограбь-продай-пообщайся», де-факто ставшей стандартом в *EQ*, *Dark Age of Camelot*, *Asheron's Call* и *Anarchy Online*. Запустив эту игру, вы станете полноправным членом гигантского виртуального социума, живущего по законам вселенной *Star Wars*. ■ ■ ■ Хорошенько подумайте, чем бы вы хотели заниматься в этом мире – ведь здесь можно найти дело на абсолютно любой вкус. Хотите открыть таверну на Mos Eisley? Хотите стать охотником за головами и рыскать по просторам планеты Набу? Хотите собрать группу друзей и поохотиться на крупных хищников, а потом расслабиться в заведении Джаббы? ■ ■ ■ Разработчики из Sony Online Entertainment распахнули передо мной двери своей студии, расположенной в Остине, и показали *SWG* с самых разных сторон (только смерть героя осталась в тайне). Мне удалось кое-что выяснить о совершенно новой планете, о процессе генерации персонажа, интерфейсе, оригинальной ролевой системе, в которой количество хит-пойнтов не растет со временем, и о процедуре превращения в Джедая. Чуть ниже вы прочтете подробный отчет, но если бы меня попросили резюмировать все впечатления одной фразой, она звучала бы так: «Перед нами невероятно огромная игра!»

мастерски воссозданной в этой игре. Тьерри Нгуен

GALAXIES







Стать Джедаем – высшая цель в *Star Wars Galaxies*, а значит этот путь – самый трудный и опасный. Если помните, в фильмах весь сюжет вертится вокруг всего лишь четырех Рыцарей – Люка, Дарта Вейдера, Йоды и Императора. Соответственно, в *SWG* процесс превращения в Джедая – тайна за семью печатями. Но пару подсказок я все-таки дам: во-первых, Джедаем может стать каждый, причем шансы у всех одинаковы. Повар-новичок и матерый охотник за головами абсолютно равны с точки зрения Силы. А во-вторых, процедура будет индивидуальной для каждого игрока, поэтому никакие «солюшены», выложенные на игровой форум, здесь не помогут. Очень важен период ученичества. И не думайте, что Сила облегчит вам жизнь, – став Джедаем, вы добровольно обрекаете себя до конца жизни скрываться от весьма неприятных типов вроде Дарта Вейдера, страстно желающих вашей безвременной смерти.

Хочу быть Wookiee!

Первое, что ожидает нового игрока, – это собственно прибытие в Далекую Галактику. По словам ведущего дизайнера Энтони Касторо, разработчики все еще обсуждают различные варианты данной процедуры, но скорее всего нам предстоит что-то вроде прохождения таможни. Т.е. первым персонажем, которого вы встретите в игре, станет имперский таможенный офицер. Он выяснит имя и расу героя – именно в этот момент вы сможете настроить свой внешний вид. Кстати сказать, кастомизация лица – предмет особой гордости авторов, здесь разрешается регулировать абсолютно все. Например, двигая специальные ползунки, вы сможете настроить форму носа, длину переносицы, диаметр ноздрей и т.д. Понятно, что у разных биологических видов изменению поддаются разные черты лица: у Mon Calamari – расстояние между глазами и размер глотки, у Rodians – длина черепа и размер антенн, а всеобщие любимцы Wookiees вдоволь наиграются с длиной и цветом меха, покрывающего их тела.

Затем таможенник выяснит вашу профессию. Новичкам, не знакомым с тонкостями ролевой системы, будет предложен целый ряд стандартных классов – фермер, солдат, танцор и т.д., при этом новорожденному герою будут автоматически выставлены умения и навыки, соответствующие его специализации. Впрочем, игроки, считающие себя продвинутыми, могут распределить бонусные очки самостоятельно. Окончательный набор профессий еще не определен, но он будет весьма и весьма обширен – от контрабандиста до повара.

Выяснив расу и профессию, офицер спросит, на какую планету вы хотели бы отправиться. А затем герой взойдет на борт шаттла, который перенесет его на нужный мир и высадит в специальной зоне для новичков. На данный момент объявлены следующие планеты: Татуин, Набу, Кореллия (родина Хана Соло), Талус (спутник Кореллии), Лесная Луна Эндор, Явин 4 и (внимание!) Датомир. *(смотри информацию на странице 69).*

Учите управление!

Что касается интерфейса, то похоже, Sony Online учла все ошибки, допущенные в *EverQuest*, – он стал значительно более простым и дружелюбным по отношению к игроку (а помните, как в *EQ* мы атаковали стражников-NPC, забыв переключиться в диалоговый режим и нажав клавишу [A]?). Все приказы отдаются мышкой или клавишами F1-F12. Причем мышью контролируется как перекрестье прицела, так и положение камеры, а ее колесико служит для переключения между видами от первого и от третьего лица. Как правило, для вывода различных меню (бой, разговор, осмотр, торговля) надо зажать левую кнопку мыши. То, что практически все действия повешены на клавиши F1-F12 и мышь, дает возможность полноценно использовать остальную часть клавиатуры для общения. Раф Костер, креативный директор проекта, убрал даже необходимость нажимать [Enter] перед тем, как печатать свою реплику. «Насколько я понимаю, игроки садятся за онлайновые RPG, чтобы общаться и убивать, – объясняет Раф, – поэтому мы и убрали это маленькое, но досадное препятствие, портившее все удовольствие. Реплики демонстрируются как в «пузырьках» над головами персонажей, так и в окне чата (наподобие *Ultima Online* или *Phantasy Star Online*)». Кроме того, вы можете выбрать своему герою настроение (допустим, счастье), и он будет различными способами его выражать – как в разговоре, так и выполняя различные движения (например, пританцовывая на ходу). Кстати сказать, подобные визуальные методы общения крайне важны для Wookiees, не способных разговаривать на Всеобщем Языке и вынужденных в этой связи объясняться жестами.

В целом, интерфейс отвечает всем современным требованиям – диалоговое окно, ра-

■ продолжение на странице 18

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online **ЖАНР:** MMORPG **URL:** www.starwarsgalaxies.station.sony.com



ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ – САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ЛАНДШАФТ

Движок, на котором построены планетарные пейзажи, способен в массовом порядке моделировать высокие горы, пышные деревья, а также загадочные кристаллические образования. Кроме того, время от времени вам будут попадаться особые места – от секретных локаций (например, выжженная территория на Явине 4) до случайно возникающих точек респавна монстров. Дело в том, что за пределами зон безопасности для новичков и уже упомянутых особых локаций (выжженный Явин, Форт Таскен) монстры появляются не там, где им указали дизайнеры, а там, где тусуются игроки. Этим простым ходом разработчики на корню искоренили кемперство – теперь бессмысленно сидеть на одном месте и ждать очередную волну несчастных жертв. Будем надеяться, что указанные нововведения сделают игровые миры более интересными и разнообразными.

Разработчики *SWG* вплотную подошли к созданию настоящего виртуального общества. Экономика, развитие которой зависит от действий игроков, – это только пример одной из многочисленных граней данного социума.

■ начало на странице 16

дар/карта в левом нижнем углу экрана, а в правом нижнем углу – панель с кнопками, вызывающими экраны Inventory, Mission Log и т.д. Все эти окошки прозрачны, их как угодно можно передвигать и менять размер.

Не «игрок против игрока», а «игрок вместе с игроком»!

Без преувеличения можно сказать, что разработчики *Star Wars Galaxies* вплотную подошли к созданию НАСТОЯЩЕГО виртуального общества. Экономика, развитие которой зависит от действий игроков, – это только пример одной из многочисленных граней данного социума.

Так, изменился подход к процессу изготовления игроками различных предметов. Отныне вы не просто кузнец, монотонно перерабатывающий компоненты в изделия, вы – спица в большом колесе экономики. Игроки могут стать дизайнерами, шахтерами, фабрикантами, транспортировщиками, торговцами и т.д. Допустим, один игрок изобретает новое ружье и посылает его чертеж фабриканту. Фабрикант в свою очередь дает задание другому игроку раздобыть ресурсы, необходимые для изготовления предмета, а затем посылает партию готовых ружей торговке, чтобы та продала их в своем магазине. Повсюду будут сновать игроки-курьеры, перевозящие посылки и деньги с планеты на планету. Логика очень проста: если вы хотите всерьез заняться производством дроидов, то вам потребуются чертежи и комплектующие для сборки. Раздобыть все это самостоятельно вы просто не сможете физически и будете вынуждены приобретать у других игроков.

Возникает резонный вопрос: а нужно ли добровольно становиться звеном этой длинной экономической цепочки? Нужно! Оказывается, при правильной организации производства изготовленные игроками предметы будут значительно более высокого качества чем те, что выпадают из убитых NPC – противников и торговцев. На каждой вещи стоит клеймо, указывающее изготовителя, поэтому, производя качественные ружья, дроидов и т.д., вы сможете повысить свою репутацию и стать знаменитым.

Еще одно серьезное новшество, связанное с изготовлением предметов, заключается в том, что ваш герой НЕ повышает свои ремесленные навыки от самого процесса работы. Мастерство растет пропорционально количеству людей, использующих созданные вами вещи. Сделали ружье? Продайте его и выйдите из игры. На следующий день зайдите снова, и получите экспу, количество которой зависит от того, насколько часто ваш покупатель попадает в цель из этого ружья. Раф Костер объясняет суть данного механизма очень просто: «Мы ориентируемся на результат!»

Но экономическая система, – это только один из целого ряда механизмов, с помощью которых разработчики планируют подвигнуть геймеров к созданию полноценного социума. В *Star Wars Galaxies* сделан такой сильный упор на мощное сообщество живых игроков, что обращения за помощью к стражам-NPC, скорее всего, будут весьма редким явлением. Мы даже будем сами давать друг другу квесты (называемые здесь миссиями) – от курьерских поручений до найма в качестве телохранителя.

Интересное нововведение, связанное с выдачей миссий, – залоговые векселя. Поскольку большинство квестов игроки получают друг от друга, что, спрашивается, мешает какому-нибудь мошеннику сказать: «Разумеется, я доставлю чертеж с Татуина Вашему компаньону на Явине...», взять предмет и присвоить его себе? Поэтому тот, кто дает задание, может при желании потребовать у исполнителя залог, а взамен выдать ему вексель. Игрок, соглашающийся выполнить квест, вносит в качестве залога определенную сумму денег, получает вексель, и может обменять его обратно на деньги после успешного завершения задания. Если же миссия не выполнена... Тогда начинаются совсем интересные вещи. Провалившвий задание не только не получает назад своих денег, он еще и становится объектом охоты – обманутый наниматель приглашает bounty hunter'а (тоже живого игрока), чтобы отомстить, а вексель жертвы является наградой для этого профессионального охотника. Чтобы предотвратить возможные злоупотребления, игровой движок выбирает исполнителей

■ продолжение на странице 20

МАСТЕРСКАЯ: МОДИФИКАЦИИ ОРУЖИЯ

Всевозможные модификации оружия, как правило, отличаются от базовых моделей улучшенной дальнобойностью, меткостью, скорострельностью и наносимым уроном. Вот несколько любопытных примеров:



Бластер DL-44 – автором этой популярной модификации является сам Хан Соло. Удлиненный ствол и улучшенный прицел повышают радиус действия и точность стрельбы.

Винтовка DH-17 – штатное оружие повстанцев. Модифицированная версия имеет новый прицел и укороченный ствол.

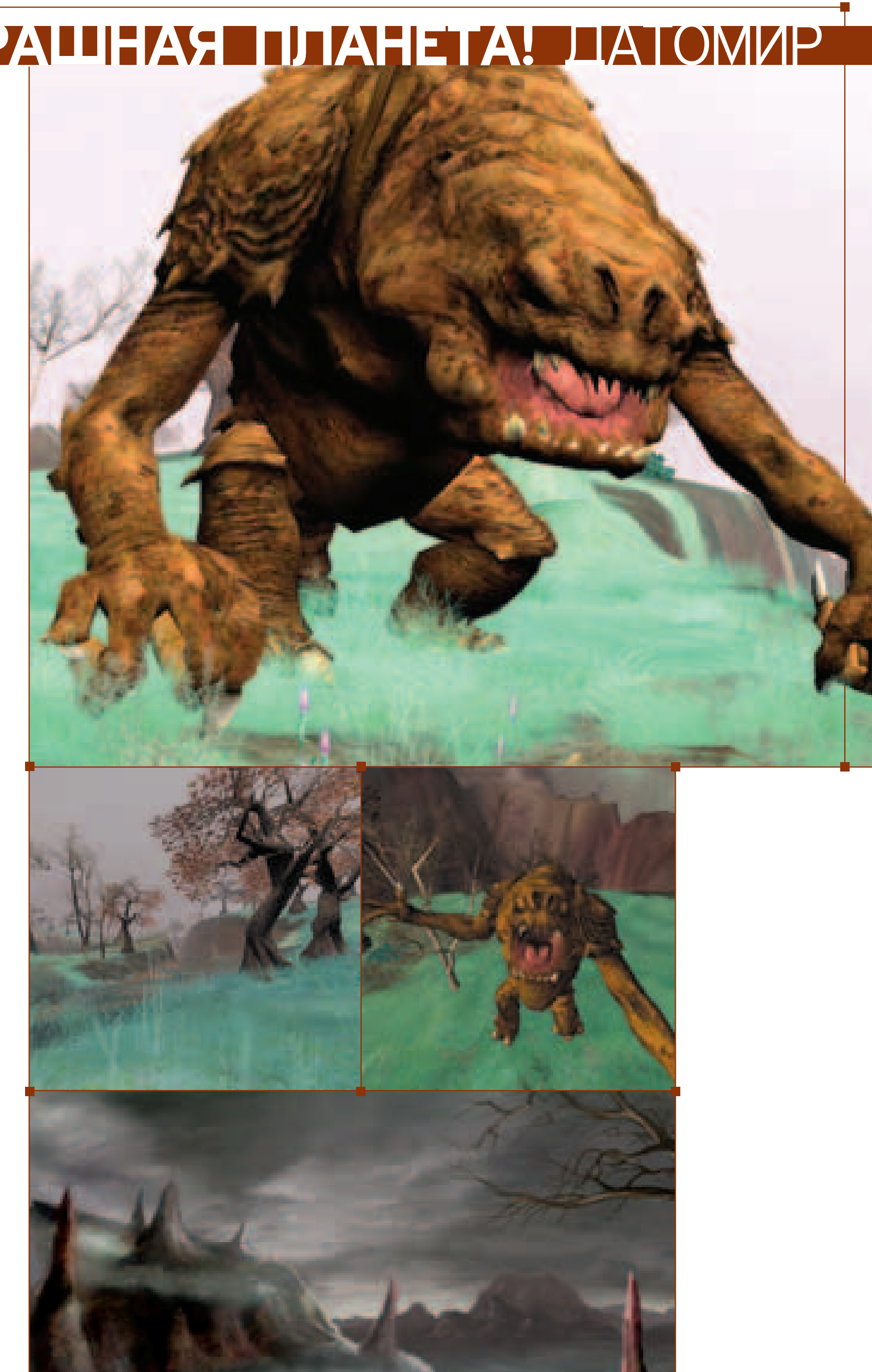
Справа – бластер имперских штурмовиков E-11 с модифицированными стволом и прицелом.

Модификация DLT-20 имеет прицел и ставится на треногу.

ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ ПЛАНЕТА! ДАТОМИР

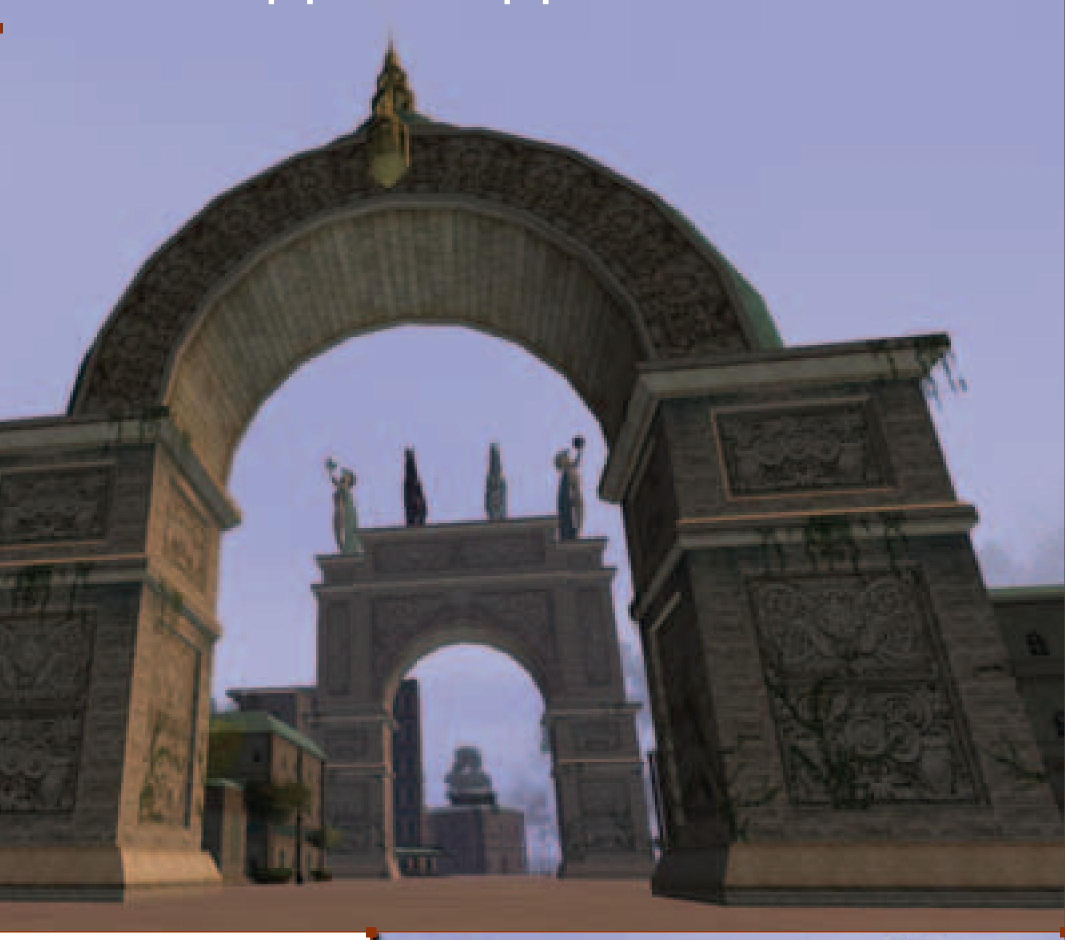
Разработчики *Star Wars Galaxies* доверили нам почетное право первым объявить миру о планете Dathomir. Понимая всю важность этого известия, мы полностью приводим здесь рассказ Хейдена Блэкмана:

«Датомир обладает низкой гравитацией и населен Ведьмами. Это женщины, которые могут пользоваться Силой и разъезжают на чудовищных тварях под названием Rancors. На планете можно встретить самые разнообразные ландшафты – горы, пустыни, пурпурные саванны и леса из 80-метровых деревьев. В свое время Джедаи избрали Датомир местом ссылки для группы нелегальных производителей оружия. Несколько поколений спустя сюда была сослана проворовавшаяся женщина-Джедай по имени Аллиа. Это она начала учить Силе обитательниц планеты, и благодаря ей те научились приручать диких ранкоров. Примерно за 400 лет до Битвы при Явине двухкилометровый космический корабль Chu'unthor, служащий академией Джедаев, разбился в смоляных болотах Датомира. Джедаев, отправленных на спасение звездолета, Ведьмы выдворили с планеты. Выяснилось, что эти дамы объединились в кланы со звучными названиями – Поющая Гора, Бешеная Река, Туманный Водопад и т.д. Был среди них и клан приверженцев темной стороны Силы – Ночные Сестры. Во всех этих группах царит матриархат, а мужчины содержатся на положении рабов, используемых для работы и поддержания рождаемости. В добавление ко всему, на планете расположена Имперская исправительная колония».



CONCEPT ART

THEED – ГОРОД ГОРОДОВ



Theed – великолепный пример воплощения самых сумасшедших дизайнерских идей, он позволяет судить об уровне детализации объектов в *SWG*. Взгляните на скриншот с арками. Между прочим, их высота – порядка 75 метров. Вершины украшены великолепными статуями. К сожалению, реактивных ранцев в игре не предусмотрено, поэтому вам вряд ли когда-нибудь удастся забраться туда, чтобы полюбоваться всей этой красотой вблизи. Theed огромен – в фильме «Призрачная угроза» мы видели только маленький его фрагмент и короткую сцену прохода через первую арку к дворцу. В игре же вы сможете посетить абсолютно все – даже тот самый водопад, где вынырнули Квай-Гон, Оби-Ван и Джа-Джа, а если вы тяготеете к суициду, то можете попробовать и сами прыгнуть в воду.

■ начало на странице 18

охотничьих миссий по случайному принципу – т.е. вы не сможете сговориться с друзьями, специально провалить миссию, добившись высокой награды за свою голову, а затем позволить друзьям убить себя и разделить с ними призовые деньги.



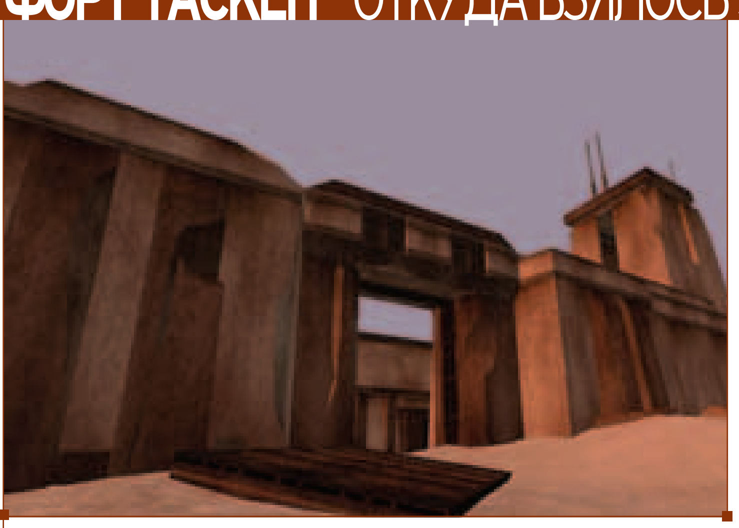
Хочу стать Джедаем!

Развитие навыков у вашего персонажа также зависит от его взаимодействия с другими игроками – получение целого ряда «продвинутых» скиллов требует сотрудничества и масштабных совместных мероприятий. Раф Костер объяснил, как это происходит: «Наиболее продвинутым умениям невозможно научиться у NPC, игроки должны сами основать город, построить в нем соответствующую профессиональную гильдию, и только потом смогут освоить нужные им навыки. Максимальный уровень того или иного навыка определяется размером города и гильдии. Рост скиллов происходит только в ходе профессионального сотрудничества. Например, игрокам, достигшим высоких степеней мастерства, для дальнейшего роста придется учить новичков. И если вы – начинающий стрелок, то для мастеров в этой области есть прямой резон брать вас с собой, давать советы, помогать отстреливать монстров и вообще всячески содействовать вашему профессиональному развитию».

Как известно, ролевая система *Star Wars Galaxies* базируется на росте навыков, в ней нет т.н. «уровней опыта». То есть вы будете не «Разведчиком 4 уровня», а «Ветераном/Мастером Разведчиком». Этот упор на развитие скиллов еще больше усиливает социальную динамику игры. Сделав драматическую паузу, Раф Костер сообщил мне сенсацию, которая может перевернуть все устои мира онлайновых ролевых игр: «Атрибуты персонажа и количество его хит-пойнтов не растут со временем. Т.е. здоровье, мана и стамина остаются неизменными в течение всей жизни героя, развиваются только его навыки. Разумеется, персонаж с прокачанными до высокого уровня скиллами будет значительно эффективнее новичка. Но количество хит-пойнтов у них одинаково, и удар монстра точ-

■ продолжение на странице 22

ФОРТ ТАСКЕН – ОТКУДА ВЗЯЛОСЬ ЭТО СТРАННОЕ НАЗВАНИЕ?





Этих неприятных ребят, что напали на Люка в «Новой надежде» и были обращены в позорное бегство мастером Кеноби, все зовут «людьми песка». Но это сленг, а их официальное имя звучит как «Рейдеры Таскена». Оказывается, «Таскеном» называлась горнодобывающая колония, которую мерзавцы в свое время захватили и разграбили. Если вас не пугает мысль о посещении заброшенной базы, то знайте, что там почти наверняка можно встретить песчаных гаденышей и всласть поохотиться на них.

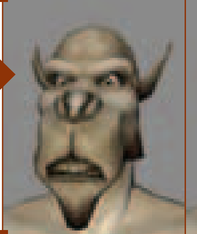
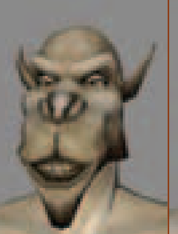


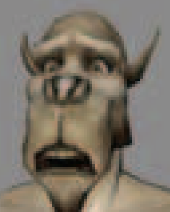
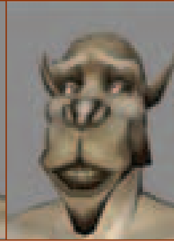
CONCEPT ART

РАСЫ И ЛИЦА – ВОЙНА С КЛОНАМИ



Одежда героев имеет многослойную структуру и игроки смогут с легкостью менять ее. Возможности *SWG* по кастомизации лица и тела превосходят все предшествующие достижения игровой индустрии. Например, здесь можно сделать своего героя толстым – наконец-то все персонажи перестанут быть штампованно стройными и мускулистыми! Самым трудным для разработчиков оказалось создание лицевых шаблонов для представителей расы Bothans *(см. рисунок)*. Главным образом потому, что эти парни практически не засветились в фильмах, и для них не существует официальных визуальных стандартов. Чтобы согласовать и утвердить лицо Bothan, художественная группа даже была вынуждена несколько раз мотаться в отдел лицензирования LucasArts.

■ **начало на странице 20**
но так же опасен для жизни мастера, как и для его юного ученика. Именно поэтому для совместных действий смогут объединяться совершенно разные игроки – например, мастер, в совершенстве освоивший множество продвинутых умений, и новичок, владеющий всего одним важным навыком, отсутствующим у его опытного напарника. Кроме того, в прошлое уйдет дискриминация, когда будучи на 5 уровней ниже своего приятеля, вы были бы для него балластом в любом совместном предприятии – просто из-за разницы в количестве хитпойнтов. Отныне любой может объединяться со всеми».

Именно в оригинальной ролевой системе, базирующейся на прокачке навыков, надо искать ответы на вопросы типа: «Зачем в игре нужна танцовщица?» или «Как стать волшебником?» Все очень просто – люди, выбравшие профессию танцора или музыканта, будут отыгрывать свою роль, а их мастерство поможет игрокам-воинам быстрее восстановить здоровье, стамину и ментальную энергию. Можете не сомневаться, после тяжелой битвы, вы будете готовы выложить кругленькую сумму за возможность полюбоваться танцем Twi'Lek. А колдовать во вселенной *Star Wars* могут только Джедаи, поэтому игрокам, желающим освоить эту нелегкую профессию, предстоит вначале долго изучать навыки лидерства, выживания, рукопашного боя и стрельбы из бластеров.

Сдохни, проклятый повстанец!

Сюжет игры разворачивается в период между эпизодами «Новая надежда» и «Империя наносит ответный удар» – т.е. в самый разгар Галактической Гражданской Войны. Эти грозные события служат логическим обоснованием того, что игроки создают фракции и сражаются друг с другом. По словам Рафа Костера, любое поле битвы – это арена, на которой происходит схватка между несколькими игроками или командами. К примеру, на планете Татуин вдруг появляется имперский аванпост – это означает, что через него отныне проходит граница владений Империи. Если ваш герой пересечет данную границу, его спросят: на какой стороне воюешь, парень? Сам аванпост – это что-то вроде маленького уровня для *Counter-Strike*, где происходит сражение за контроль над территорией. Если вы погибаете, то возрождаетесь за пределами арены и вернуться туда уже не можете. Территория переходит под контроль победившей стороны – это выражается в появлении NPC – имперских штурмовиков или повстанцев, – которые начинают патрулировать ее. Т.о., можно будет вдоволь насладиться убийством себе подобных, и при этом над игроком не ви-



КОСТЯНАЯ БРОНЯ
Костяная броня действительно делается из костей убитых существ. Ее изготовлением издревле занимались обитатели одной из планет. Когда Империя построила здесь свою базу, эти парни начали включать в броню металлические фрагменты. Костяная броня легка и хорошо защищает от физических атак, но против энергетического оружия, например, бластеров, она не очень эффективна.

сит дамоклов меч всевозможных неприятных последствий, которые ждут его в случае гибели в других онлайновых RPG, – типа понижения уровня, потери дорогих доспехов и т.д.

Режим PvP (Player versus Player) становится доступным после того, как вы открыто объявите о своей принадлежности к одной из сторон – Империи, Повстанцам или криминальной фракции Hutt. Сделав подобное заявление, вы получаете право убивать игроков, принадлежащих к враждебным фракциям, а также доступ к определенным миссиям и предметам. Официально созданные Ассоциации Игроков (так в *SWG* называются гильдии), объявившие о своей поддержке той или иной стороны, получают возможность возводить специальные здания (базы у Империи и Повстанцев, тайные убежища у Hutt), которые служат укрытиями и местами респавна дружественных NPC.

Кроме того, Раф Костер рассказал, что уничтожением других игроков можно будет заниматься на диких и неосвоенных территориях, но этот процесс не имеет ничего общего с разнузданной вакханалией «все против всех», что царит в области Dark Tide в игре *Asheron's Call* или на «красных» серверах *EverQuest*. То есть теоретически в глуши разрешается нападать на кого угодно, но жертва может накропать на вас донос, в результате чего ваше право убивать других будет приостановлено. Впрочем, если вы играете за этакого злого алиена, убивающего всех подряд ради забавы, то скорее всего на вас не настучат. Но уж если настучали, то нужно искать прощения или у своей жертвы, или в ближайшем городе, населенном живыми игроками. А в целом разработчики надеются, что наличие специализированных арен и обширных пустошей позволит всем желающим без проблем реализовать свои человеконенавистнические инстинкты.

Корускант

К сожалению, в фильмах эта интереснейшая планета, являющаяся столицей Империи, показана только мельком. На мой вопрос: «Будет ли Корускант включен в игру?» продюсер Хейден Блэкман ответил: «Нет!» со скоростью, которой позавидовал бы сам Дарт Мол.

На данном этапе разработчики считают моделирование Корусканта делом нецелесообразным и абсолютно нереальным с точки зрения необходимых для этого машинных ресурсов. Просто попробуйте представить себе мощность компьютера, способного показать в высоком качестве все эти великолепные здания и транспортные средства. Что касается игровой целесообразности, то любая планета должна как-то привлекать игроков и предлагать им что-то интересное, а на Корусканте любой визитер, не являющийся союзником

ТАТУИН: JABBA INC.



На Татуине вы найдете все места, ставшие знаменитыми благодаря фильмам, – Мос Ейсли, Мос Эспа и даже Анкорхэд (именно здесь в «Новой надежде» Люк Скайуокер хотел добыть энергетические конвертеры). А Дворец Джаббы – это вообще отдельный городок (смотри рисунок на следующей странице). Впрочем, игроки вполне в состоянии отстроить собственный город и сделать из него еще более отвратительный притон для всякого рода мерзавцев и подонков.

Империи, будет немедленно уничтожен. Хейден Блэкман задает резонный вопрос: «Что интересного в планете, на которой игроки, не воюющие за Империю, сразу погибают?» Кроме того, для большинства Корускант – это просто красивая декорация, на которую любопытно поглазеть. Согласитесь, данная причина явно недостаточна для того, чтобы взваливать на себя такой гигантский объем работы. В общем, разработчики решили не включать имперскую столицу в *Star Wars Galaxies*.

К сожалению, объем журнала ограничен, и я рассказал лишь о малой толике того, что мне удалось увидеть и узнать. Раф Костер и его команда – профессионалы высочайшего класса, которые знают об онлайновых ролевых играх практически все. Эти парни абсолютно уверены в успехе. Без сомнения, *SWG* – это самая масштабная и эпическая RPG из всех, что находятся на данный момент в разработке, но только финальный релиз расставит все по своим местам и покажет, пребывала с разработчиками Сила или нет. ■■■

Дворец Джаббы служит, так сказать, штаб-квартирой для его собственной фракции. Так что если у вас вдруг возникнет желание вступить в *Star Wars*-мафию, отправляйтесь прямо туда. Дизайн этого здания – адский труд, ведь в нем целых 15 уровней! Конечно, не факт, что разработчики спроектируют их все, но важнейшие помещения типа тронного зала, ямы ранкоров и т.д. обязательно будут воссозданы.

ПРОЕКТИРУЕМ ГОРОДА: ДАЛЬНИЕ ПЛАНЕТЫ

Движок *Star Wars Galaxies* позволяет создавать не только обширные инопланетные ландшафты, но и реалистичные города. К сожалению, в оригинальной кинотрилогии были показаны только небольшие городки и отдельные сооружения. Поэтому команде ведущего дизайнера Синко Барнса, ответственного за проектирование планет и городов, пришлось начинать все с чистого листа – книги с правилами *Star Wars RPG* и художественные романы не в счет.

Все проектные схемы, создаваемые Барнсом и его командой (например, города на Кореллии), должны были пройти оценку и утверждение в службе Lucas Licensing. Зато теперь они являются официальными картографами ряда планет и городов вселенной *Star Wars*.

По словам исполнительного продюсера Рича Вогела и Синко Барнса, самое большое влияние на дизайн инопланетных городов оказали... парки развлечений! Городские пейзажи создавались в соответствии с главным принципом Диснейленда – побольше указателей и ориентиров, облегчающих поиск нужных объектов. И теперь на любой планете, даже на той, где вы раньше никогда не были, можно без проблем разыскать гостиницу, магазин, бар и другие необходимые заведения.



Так что когда будете в следующий раз гулять по парку развлечений, задумайтесь о влиянии, которое он оказал на дизайн города Theed, что на планете Набу.

Read Me

Подборка новостей, мнений и случайного материала **под редакцией Кена Брауна**

Плотные индустриальные пейзажи, открытые пространства с деревьями, модели, напоминающие причудливых анимешных героинь, – новый движок *Unreal* демонстрирует отменную скорость и великолепное качество картинки.

САМОЕ ОЖИДАЕМОЕ

Flak возвращается!

Unreal Tournament 2003 практически готов! Тьерри Нгуен



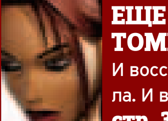
ВНУТРИ



C&C: GENERALS
Достигаем новых высот RTS на фабриках Elecrtonic Arts
стр. 30



STAR WARS MMORPG
Игра от BioWare выйдет позже, чем вы думали.
стр. 33



ЕЩЕ TOMB RAIDER
И восстанет Лара из пепла. И возрадуются все!
стр. 34



MOO3 ОТЛОЖЕН
Изменения в игре и уход ведущего дизайнера...
стр. 41

Спустя два с половиной года после того, как *Unreal Tournament* триумфально взошел на игровой Олимп, на горизонте появляется новая волна игр, носящих гордое имя *Unreal*, и эта волна обрушится на нас в начале лета. *Unreal Tournament 2003* – это прямое продолжение *Unreal Tournament*, он сделан на модифицированной версии движка *Unreal II*.

После того, как представитель компании Epic Марк Рейн во всеуслышание объявил, что *UT2003* (кстати, изначально игра называлась *UT2*) поступит в продажу в июне, а *Unreal II* – к Рождеству, наши представители посетили Конференцию Игровых Разработчиков (Game Developer's Conference) в Сан-Хосе, Калифорния, и смогли собственными глазами увидеть и даже поиграть в *UT2003*. Кстати, там же мы узнали, что в настоящий момент основные силы программистов Epic уходят на разработку нового движка с рабочим названием Unreal Warfare, который будет использован в следующем проекте компании. Зато Джеймс Шмальц, дизайнер студии Digital Extremes, рассказал нам об *UT2003* много интересного.

Смена названия вызвана тем, что разработчики Epic не считают *Unreal Tournament* шутером от первого лица – для них это прежде всего футуристическая спортивная игра. В большинстве шутеров экшен – это механизм продвижения по сюжету, а в *UT* бег и стрельба – это спорт, которым занимаются на специальных аренах. Поэтому руководство Epic считает, что отныне в названии *UT* должен стоять соответствующий год – как и в любой уважающей себя спортивной игре. По аналогии со спортивными играми, в одиночном режиме *UT* присутствует турнирная таблица со всеми ботами и их рейтингами. При желании игрок может взять на себя функцию менеджера и нанимать ботов в свою команду – боты в данном случае выступают в роли профессиональных спортсменов, с которыми заключаются контракты. У каждого бота есть свои требования к зарплате, стиль игры (скрытный или агрессивный) и любимое оружие, кроме того, их боевые характеристики растут в ходе тренировок и соревнований.

Следуя своей новой «спортивной» концепции, Epic существенно переработала все аспекты геймплея. Под нож пошел режим Assault, потому что это был классический бой, не имеющий со спортом ничего общего. Претерпел сильные изменения режим Domination (теперь он называется Double Domination) – отныне вы должны захватывать не целую серию контрольных точек, а всего две такие точки. Чтобы увеличить счет, команда должна захватить их обе и удерживать в течение 5 секунд – т.е. новые правила вынуждают игроков действовать более аккуратно и уделять больше внимания тактике. Абсолютно новый режим носит название Bombing Run и больше всего он напоминает футбол с пушками в руках. Цель игры – пронести через все поле бомбу и забить противнику гол, при этом ее можно без проблем передавать от одного игрока к другому, например, если вражеский снайпер убьет участника, несущего смертоносный заряд.



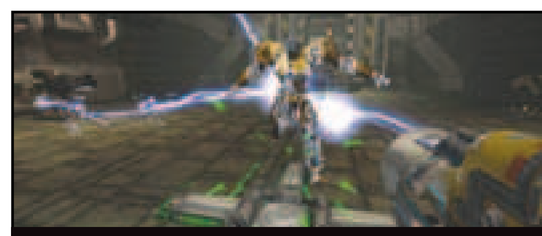
Как спастись от выстрела из энергетической снайперской винтовки? Поставить прямо перед собой огромный энергетический щит!

Оружие стало более сбалансированным, главным образом для того, чтобы поощрить народ к командным действиям и покончить с тактикой «зачистки комнат». Ракетница выпускает теперь всего 3 ракеты вместо 6, а осколки снарядов Flak Cannon в основном режиме отскакивают от стен только один раз.

Impact Hammer и Pulse Rifle также были сбалансированы для повышения эффективности командных действий. Impact Hammer в альтернативном режиме ставит энергетический щит, полностью защищающий игрока от огня противников, но при этом, во-первых, тратятся боеприпасы, во-вторых, щит защищает только спереди, а в-третьих, никаким другим оружием в это время воспользоваться нельзя. Pulse Rifle по-прежнему стреляет или энергетическим зарядами, или непрерывным пучом. Но если вы наведете этот пуч на члена своей команды, то он получит power-up, после чего сможет стрелять из своей импульсной винтовки желтым пучом, нанося-щим утроенный урон. Если же он нацелит желтый пуч на третьего члена команды, то этот третий начнет стрелять красным пучом, который, по словам Джеймса Шмальца, «убивает любого с одного попадания». Конечно, здорово сколотить команду из трех игроков, которая будет всех выносить красными пучами, но надо учитывать, что во время «подзарядки» напарника игрок крайне уязвим.

Пистолет Enforcer заменен на штурмовую винтовку, которая в основном режиме действует как пулемет, а в альтернативном – стреляет гранатами. Снайперская винтовка превратилась в Lightning Gun. Что касается остальных видов оружия, то они претерпели, главным образом, только внешние изменения.

На данный момент разработчики завершили примерно 30 уровней, и еще им предстоит сделать их в районе 15–20, в зависимости от того, как будут обстоять дела со временем. Действие игры разворачивается на нескольких планетах, на каждой из которых будет свой стиль уровней и уникальные модели игроков. Правда, ассортимент моделей ограничен всего тремя разновидностями – мужчина, женщина и инопланетянин – и несколькими вариантами раскраски. Впрочем, надо учитывать, что фанатское творчество вряд ли будет стоять на месте (например, сейчас список моделей для *UT* включает такую экзотику, как герои сериала StarGate, клоуны, демоны и роботы аниме).



При попадании из энергетической снайперской винтовки жареные джибзы разлетаются во все стороны.

Epic считает, что *Unreal Tournament* – это больше, чем обычный FPS.

Новая инкарнация движка Unreal позволяет моделировать самые разнообразные ландшафты – кошмарные горные массивы на далеких планетах, плотно застроенные индустриальные территории для «фабричных» уровней. На видеокарте GeForce 4 картинка была просто бесподобной, а частота кадров зашкаливала за 100 – т.е. игра пойдет на современных машинах, и при этом будет использовать все преимущества новейших монстров от Nvidia.

Судя по всему, *Unreal Tournament 2003* станет достойным продолжением своего предшественника, которому *CGW* в свое время присудил почетное звание Игры Года.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЖАНР: **Action**
ДАТА ВЫХОДА: **III кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Infogrames**
РАЗРАБОТЧИК: **Digital Extremes/Epic**



Counter-Strike: Condition Zero – **первая игра, которую компания Valve будет продавать через собственную онлайновую систему Steam.**

ТЕХНОЛОГИЯ

Valve на всех парах рвется вперед

Разработчики *Half-Life* собираются продавать свои игры в режиме online. ***Ллойд Кейс***


Гейб Невелл предвидит ситуацию, когда у каждого будет высокоскоростная выделенная линия, и все будут покупать игры только через Интернет.

На Конференции Разработчиков Игр (Game Developer's Conference), которая проходила в этом году в Сан Хосе, штат Калифорния, Невелл, основатель и исполнительный директор Valve Software (это те самые ребята, что создали Half-Life), официально поведал миру о новом механизме для покупки и скачивания игрушек в режиме online под названием Steam. Единственное, что для этого нужно - высокоскоростное подключение к Интернет. При покупке игры, основное программное обеспечение загружается сразу же. В процессе игры, в фоновом режиме скачиваются новые уровни, персонажи и т.д. Невелл предполагает, что средняя игра при работе на 500-килобитной DSL-линии будет устанавливаться гораздо быстрее, чем с продаваемого в розницу CD. Для того, чтобы использовать Steam, вы должны скачать и установить небольшую программу-клиент, с помощью которой в дальнейшем сможете приобретать программное обеспечение. Этот механизм обладает еще целым рядом фишек, таких, как встроенные онлайновые игровые браузеры и т.д. А производители железа, например, Nvidia и ATI, смогут использовать Steam для обновления драйверов к своим видео-картам.

Кроме того, система Steam ограничит возможности читерства, так как большая часть информации будет храниться на серверах. Например, Counter-Strike 2, находящийся пока на стадии замысла, может быть полностью установлен на сервере, так что мошенничать будет очень сложно (впрочем, как показывает опыт EverQuest, в этом мире нет ничего невозможного). Невелл, однако, не стал затрагивать возможные проблемы, связанные с правом на частную жизнь, даже когда говорил о том, что используя Steam, игровые компании смогут изучать привычки и пристрастия геймеров.

Учитывая сравнительно медленное распространение высокоскоростных линий в США (в данный момент они есть только у 10-15% пользователей), крупные торговые компании, такие, как EB и Best Buy, могут пока не беспокоиться. Однако в других странах - особенно в Корее и Японии - высокоскоростные линии внедряются намного более интенсивно. В Корее, например, государство поставило перед собой задачу - 80% семей к 2005 году должны иметь 20-мегабитный доступ в Интернет.

Ну а что все вышесказанное означает для нашего брата - для геймера? В обозримом будущем, почти ничего. Во всяком случае, Valve собирается продавать Counter-Strike: Condition Zero как через Steam, так и в коробках.

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

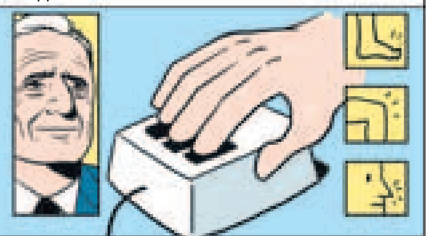
Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot	IGN	GameRankings.com
Command & Conquer: Renegade	B-	B	*	B	B-	B-
Disciples II	B+	B+	B+	B+	A-	A-
Frank Herbert's Dune	F	F	D-	D-	B+	C
Grandia II	C	C-	C-	B	B	B
Kohan: Ahriman's Gift	B+	B	A	B	B+	B+
Serious Sam: TSE	B	B	B	A	A	B+
Star Wars Starfighter	C	B	*	C+	B	B-

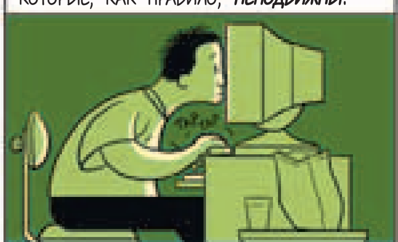
A – НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; **F** – НАИХУДШИЙ РЕЙТИНГ; ***** – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ

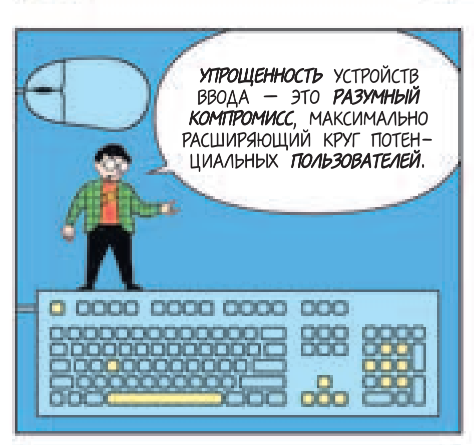


ПЕРВЫЕ ***МЫШИ***, ИЗОБРЕТЕННЫЕ ***ДАГОМ ЭНДЖЕЛБАРТОМ*** В 1964 ГОДУ, ИМЕЛИ ПО 3 И ДАЖЕ ПО 5 КНОПОК. ДАГ ПОНИМАЛ, ЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ТЕЛО МОЖЕТ ОДНОВРЕМЕННО СОВЕРШАТЬ МАССУ ДВИЖЕНИЙ, И ПОДУМЫВАЛ О СОЗДАНИИ УСТРОЙСТВ ВВОДА ДЛЯ ***НОГ***, ***КОЛЕН***, И ДАЖЕ ***НОСА***!



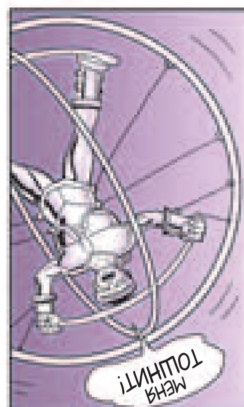
НО В КОНЦЕ КОНЦОВ СТАЛО ЯСНО, ЧТО ИМЕННО НАШИ РУКИ, С ИХ ПОТРЯСАЮЩЕЙ ***УНИВЕРСАЛЬНОСТЬЮ***, ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДХОДЯТ, ЧТОБЫ ***ПЕЧАТАТЬ*** И ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ***КЛИКАТЬ***, И ЧТО НЕ СТОИТ ЗАГРУЖАТЬ ОСТАЛЬНЫЕ ЧАСТИ НАШЕГО ТЕЛА, КОТОРЫЕ, КАК ПРАВИЛО, ***НЕПОДВИЖНЫ***.











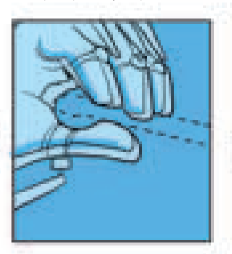
И НАВЕРНЯКА ПРОЙДЕТ ЕЩЕ НЕМАЛО ВРЕМЕНИ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАСТУПИТ ***ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ***, КРАСОЧНО ПОКАЗАННОЕ В ГОЛЛИВУДСКИХ ФИЛЬМАХ 90-Х ГОДОВ. НО ТУТ НЕЛЬЗЯ ЗАБЫВАТЬ, ЧТО ЕСЛИ РАЗЛИЧНЫЕ ЧАСТИ НАШЕГО ТЕЛА МОГУТ ВЫВОДИТЬ СИГНАЛЫ НАШЕГО МОЗГА ***НАРУЖУ***, ТО ОНИ В СОСТОЯНИИ ТАКЖЕ ПЕРЕДАВАТЬ ИХ ***ВОВНУТРЬ***, Т.Е. В МОЗГ.

ИНЫМИ СЛОВАМИ: ***ТО, ЧТО ИДЕТ НАРУЖУ, ПОЙДЕТ И ВОВНУТРЬ.***

А КОГДА СИСТЕМЫ ***РАСПОЗНАВАНИЯ*** ГОЛОСА И ОБЩЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ***ГОЛОСА ПО СЕТИ*** ОСВОБОДЯТ ИГРОКА ОТ НЕОБХОДИМОСТИ ЧТО-ЛИБО ПЕЧАТАТЬ, ЕГО ***РУКИ*** СТАНУТ ВЫПОЛНЯТЬ НАМНОГО БОЛЕЕ ***СЛОЖНЫЕ ФУНКЦИИ.***



СОВРЕМЕННЫЕ ***УСТРОЙСТВА С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ*** — ЭТО ДЕРГАЮЩИЕСЯ РУЛИ И ДЖОЙСТИКИ, НО ***МАНИПУЛЯЦИИ С ТРЕХМЕРНЫМИ ОБЪЕКТАМИ*** В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ МОГУТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОКАЗАТЬСЯ ВЕСЬМА ***ИНТЕРЕСНЫМ ДЕЛОМ*** -->







Я ОПРОБОВАЛ НЕСКОЛЬКО ***ПРОТОТИПОВ*** ТАКИХ УСТРОЙСТВ, И ПОВЕРЬТЕ, У ВАС НИ НА СЕКУНДУ НЕ ВОЗНИКАЕТ ***ЧУВСТВА***, ЧТО ВЫ ПРОСТО ***ТРОГАЕТЕ ВОЗДУХ***.



ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ, ПОДОБНЫМ ИГРУШКАМ ПОТРЕБУЕТСЯ ***НЕМАЛОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ЗАВОЕВАНИЯ РЫНКА***, ПОЭТОМУ ДАВАЙТЕ ИСПОЛЬЗУЕМ ЕГО, ЧТОБЫ НАСЛАДИТЬСЯ ***РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНЬЮ***, — ПОКА ИГРЫ ЕЩЕ НЕ ***СОЖРАЛИ НАС ОКОНЧАТЕЛЬНО!***


Надежный и проверенный временем B-52 по-прежнему готов выполнить свой долг и обрушить на головы врагов бомбовый дождь. Кстати, взгляните на воду – там часом не кальмар?

САМОЕ ОЖИДАЕМОЕ

C&C уделывает WWIII

Command & Conquer: Generals – очередное детище фабрики EA по производству риал-тайм стратегии. Роб Смолка

Крепитесь, поклонники вселенной *C&C*: компания EA переносит свою безумно популярную стратегическую серию в абсолютно новое измерение и анонсирует игру *Command & Conquer: Generals*. Здесь вы не встретите ни вымышленных противоборствующих сторон из предыдущих частей – NOD и GDI, ни псевдоисторических сценариев в стиле «а что бы случилось, если...». В *C&C: Generals* в жестокой битве столкнутся США и Китай, причем война между ними грянет совсем скоро – уже в XXI веке. Кроме того, в конфликт окажется вовлеченной некая третья сила, называющая себя Всемирной Освободительной Армией (Global Liberation Army), – гигантская подпольная организация, занимающаяся, как ни странно, отнюдь не освобождением народов, а массовым террором (т.е. разработчики EA заранее знают, что все наши усилия очистить мир от этой угрозы обречены на провал).

Коммерческий успех *«Генералов»* практически гарантирован – под торговой маркой *C&C* уже продано более 17 миллионов копий игр. Но это вовсе не означает, что разработчик - студия EA Pacific (авторы *Red Alert 2* и *Yuri's Revenge*) – собирается почивать на собственных лаврах. Целью этих ребят является создание игры, в которой соединятся отточенный геймплей (так ценимый фанатами серии) и великолепная графика. Марк Скаггс, генеральный менеджер EA Pacific и исполнительный продюсер игры, формулирует эту задачу так: «*Command & Conquer: Generals* станет своего рода голливудским вариантом современной войны, сочетающим динамичные сражения и великолепные зрительные эффекты».

Каждая из трех противоборствующих сторон использует в сражениях все современные виды войск, современное оружие, а также кое-какие секретные штуки, находящиеся в данный момент на стадии разработки. США, например, сможет похвастаться элитными пилотами, которые, будучи сбитыми, превращаются в танкистов или снайперов; танками Crusader, преодолевающими любые поверхности, и карантинными лагерями для пленных, в которых бывшие вражеские солдаты смогут воочию убедиться, насколько они были не правы. Китайцы получат сейсмический танк - великолепное осадное орудие, способное рушить вражеские строения; пропагандистский аэростат, разбрасывающий листовки с воззваниями и повышающий силу солдат, и хакеров, повреждающих вражеские радары, электронные средства разведки и линии связи. Третий участник – GLA – имеет отсталую технику, но компенсирует это гигантской численностью армии. Его главная ударная сила - бандиты и мощные ракетные установи Scud, не отличающиеся особой точностью, но накрывающие взрывом такие огромные пространства, что точность им и не нужна.

Специально для *C&C: Generals* разработчики создали новый трехмерный движок под названием Sage. Он в состоянии моделировать боевые действия и связанные с ними разрушения на любой территории – в городе, пустыне или замерзшей тундре. Вы сможете давить танками автомобили, любоваться, как вылетают стекла огромных небоскребов, и наблюдать еще множество разнообразных эффектов, оживляющих поле битвы.

Помимо одиночного режима, *«Генералы»* будут также поддерживать многопользовательскую игру через локальную сеть и Internet, кроме того, вместе с игрой поставляется редактор для создания собственных сценариев. Готовьтесь – боевые действия начнутся следующей зимой.

Действие _C&C: Generals_ происходит в недалеком будущем: XXI век, столкновение между США и Китаем.

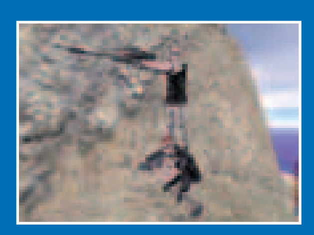


ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОДЕЛЬНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Т. Бирл Бэйкер

Старые игры обретают новую жизнь

Half-Life по праву можно назвать эталоном успешной компьютерной игры. С 1998 года на моем винте появлялось не так уж много других игр, а все благодаря бесконечному потоку различных модов к «*Халфу*». Совсем недавно свет увидели ожидаемый всеми *Desert Crisis* и последняя бета-версия популярнейшего мода Action *Half-Life* – по-видимому, эта положительная тенденция сохранится и в 2002 году. Ах да, я забыл сказать, что наконец-то завершены работы по созданию *Matrix TC* для *Max Payne*.



Desert Crisis

www.desertcrisis.com

Команда, работающая над *Desert Crisis*, наконец-то явила миру свое убийственное детище. *Desert Crisis* – это Total Conversion для *Half-Life*, со здоровенными уровнями, со стремительным геймплеем, моделирующим сражения недалекого будущего, и которой, увы, немного не хватает красоты и стиля. Наряду с традиционными штурмовыми винтовками, гранатами и шотганами, в нашем арсенале появились лазерные пистолеты, плазменные пушки и прочие футуристические девайсы. От других *Халфовских* модов *Desert Crisis* отличает наличие у бойцов перков – типа умения прятаться, ускоряться и метко стрелять – которые можно выбрать до начала сражения. Текстуры – так себе, но это компенсируется великолепной анимацией и геймплеем. Единственным недостатком игры является то, что чайникам там делать нечего – и правила, и участники предельно жестоки и бескомпромиссны.



Action Half-Life Beta 5.0

ahl.telefragged.com

Если вы пропустили предыдущие инкарнации Action *Half-Life*, то не повторяйте ту же ошибку на этот раз. Большинство багов, которыми грешили прошлые версии, наконец-то устранены, и все, начиная от оружия и заканчивая дизайном уровней, доведено чуть ли не до совершенства. Расстаться с жизнью по-прежнему легче легкого, а новички, никогда раньше не видевшие этого мода, наверняка проведут первый час, ныряя, прыгая и бросаясь из окон, как герои какого-нибудь кинобоевика. К сожалению, выжить им будет непросто, поскольку в Интернете бедолаг поджидает целая толпа других претендентов в кинозвезды, которые только и ждут возможности красиво размозжить вам голову точным выстрелом или оттяпать ее ножом.



True Matrix – полная конверсия Max Payne

www.fileplanet.com

Свершилось то, чего все мы все так долго ждали: прославленный хит *Max Payne*, позаимствовавший множество элементов из фильма «*Матрица*», оказался сам переделан под этот фильм. Финальный релиз включает несколько более ранних модов к игре и счастливчики, способные выкачать 80 с гаком мегабайт, увидят зрелище, мало чем отличающееся от того, что было в оригинальном кинофильме. Там же вы найдете популярный мод *Kung-Fu*, скин для Neo и несколько новых пушек. Ищите файл truematrixmod2.zip на сайте www.fileplanet.com.


На фоне всех остальных фэнтези-стратегий *Age of Wonders II* выделяется своими великолепными «живыми» ландшафтами.

PREVIEW

Зовите его Мерлинатором!

Age of Wonders II: The Wizard's Throne. **Роберт Коффей**



Оказалось, что это совсем не просто – постепенно расширять империю и грамотно ей управлять.

Знаете, что мне больше всего понравилось в бета-версии *Age of Wonders II: The Wizard's Throne?* То, что она, в отличие от первой части, не забивает всю оперативную память компьютера – именно эта проблема и связанные с ней жуткие тормоза в свое время убили мне все удовольствие от оригинала.

Я вволю побарахтался в нескольких мини-кампаниях, повествующих о трудном пути молодого мага Мерлина к мировому господству. Каждая из них представляет собой несколько сценариев, идущих в определенной последовательности, и в каждой Мерлин ограничен только одной сферой магии из шести, имеющихся в игре – Fire, Water, Air, Earth, Life и Death. Возможно, эта идея придется по вкусу далеко не всем, но мне лично понравилось изучать нюансы и тактические приемы, связанные с использованием каждой из магических школ. Это намного интереснее, чем строить всю стратегию на использовании какого-нибудь одного суперзаклинания, как это довольно часто бывает в подобных играх.

Игровые карты огромны. К счастью, по ним разбросаны многочисленные телепорты, значительно ускоряющие путешествия по горам и весям. По размерам они сопоставимы с картами *Heroes of Might & Magic* (ближайшего родственника *Age of Wonders*), но *Wizard's Throne* требует намного более серьезного тактического планирования, что ставит его в один ряд с легендарной серией *Warlords*.

Оказалось, что это совсем не просто – расширять империю и грамотно ей управлять, в особенности, когда дело доходит до войны с компьютерными противниками. Искусственный интеллект, конечно, требует определенной доводки и шлифовки, но даже в бета-версии оппоненты действуют крайне агрессивно, охотно идут на риск и вообще прилагают все усилия, чтобы как можно скорее разбить тебя. Проведя за игрой несколько часов, я вдруг обнаружил, что все чаще и чаще прибегаю к опции Auto-Combat, сосредотачивая основное внимание на стратегическом командовании. Возможно, так получилось из-за того, что тактическим боям недостает мультипликационной яркости и динамичности сражений *HoMM* или же (что более вероятно) из-за того, что игра еще не закончена. Тем не менее, факт остается фактом: сражения кажутся какими-то плоскими и не затягивают. Я не помню ничего подобного в первом *AoW* и надеюсь, что до выхода игры авторы успеют все исправить. С визуальной точки зрения игра великолепна, особенно хорошо смотрятся заклинания и красочные, дышащие жизнью стратегические карты.

В этом году выходят целых три походовых фэнтезийных стратегии – *Disciples 2*, *HoMM 4* и *Age of Wonders II*, – и конкуренция будет очень жесткой. Ребятам из Triumph Studios предстоит еще серьезно поработать, если они хотят, чтобы их детище не затерялось на фоне двух других шедевров. Пожелаем им удачи!

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



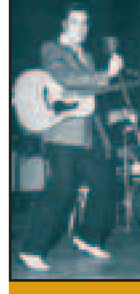
ХОРОШИЙ
РАЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ГЕЙМЕРОВ

Грядут перемены. Хорошие перемены. Похожие на сон. После ужасной засухи, когда ручеек свежих релизов на PC совершенно обмелел и мог вообще пересохнуть, мы вдруг наблюдаем целый водопад хитов. *Jedi Outcast, Freedom Force, Dungeon Siege, Heroes IV* – и все это в течение одной недели, а через месяц, глядишь, и *Unreal Tournament 2003* выйдет. На всякий случай, если вы вдруг засомневались, спешим уверить: мы любим свою работу!



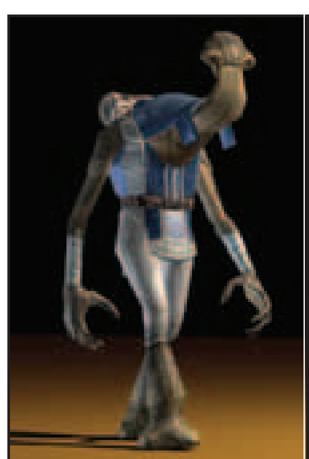
ПЛОХОЙ
В САН-ФРАНЦИСКО ЗАКРЫВАЮТСЯ ЗАКУСОЧНЫЕ «TACO BELL»

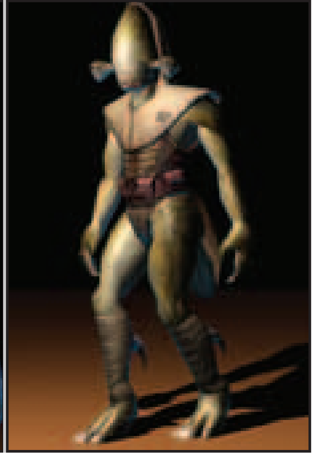
Есть только одно занятие, более приятное, чем играть целый день в игры и получать за это деньги, – играть за деньги, поглощая при этом дешевую, прожигающую внутренности пищу из закусочной. Среди всех забегаловок, торгующих дешевой, прожигающей кишки едой и расположенных поблизости от офиса *CGW* в Сан-Франциско, самой дешевой и самой прожигающей была Taco Bell. Именно поэтому Джефф Грин, который себя за что-то ненавидит, так много там ел. А сейчас мы вынуждены оплакивать потерю, ибо все заведения Taco Bell в Сан-Франциско закрываются, скорее всего – из соображений гуманизма. О, как мы все тебя любили...



ЗЛОЙ
ОБВИНЯЕТСЯ ИГРА

Опять двадцать пять. Трагическое самоубийство 21-летнего жителя Висконсина – ужасное событие, и все мы искренне скорбим. Но заявление, что причиной данного поступка молодого человека явился *EverQuest* – это все тот же лицемерный вой, который в очередной раз поднимает группа юристов-демагогов, желающая любой ценой привлечь к себе внимание общественности. Вам что, некого обвинить? Вы уже выдвигали иски против комиксов, рок-н-ролла, рэпа... Господа, может, хватит валить все с больной головы на здоровую, а?





ДЕПАРТАМЕНТ ПОДСТАВ

Knights of the Old Republic

RPG по вселенной *Star Wars* от компании BioWare уже на подходе – но сначала на Xbox. Тьерри Нгуен

В феврале BioWare шокировала всю играющую общественность, объявив, что их эпическая игра *Knights of the Old Republic* выйдет этой осенью только на Xbox, а PC-версия откладывается до следующей весны. Впрочем, оскорбленным в лучших чувствах PC-геймерам, считающим, что BioWare продалась приставочникам, следует вспомнить, что именно эта компания в свое время выпустила *MDK2* сначала для DreamCast, а на PC игра вышла лишь несколькими месяцами позже. Но *MDK2* от этого никак не пострадал, так как его компьютерная версия оказалась ничуть не хуже (а кое в чем даже лучше) DreamCast'овской.

Называется несколько причин переноса сроков выхода *«Рыцарей Старой Республики»*. Во-первых, доктора из BioWare хотят, чтобы именно их детище стало самой первой хитовой RPG на Xbox. Во-вторых, они не хотят, чтобы *Knights of the Old Republic* оказалась на прилавках магазинов одновременно со Star Wars Galaxies. Конечно, для фанатов *«Звездных Войн»* ничего плохого в одновременном появлении двух хитовых игр по их любимой вселенной нет, но понятны мотивы компании LucasArts, всеми силами поддерживающей такое изменение дат релизов.

Представители BioWare и LucasArts заявили, что их цель: сделать так, чтобы обе версии – и на PC, и на Xbox – максимально использовали преимущества своих платформ. Впрочем, единственное серьезное различие между ними, о котором на данный момент известно, касается исключительно игрового интерфейса.

В одном из следующих номеров мы обязательно вернемся к *Knights of the Old Republic* и подробно рассмотрим ее геймплей. На данный момент нам известно совсем немного фактов, а именно: игра протекает от третьего лица и включает множество аркадных мини-игр, разработанный BioWare движок носит название Odyssey, максимальный размер партии – 3 персонажа, сюжет охватывает 10 планет вселенной *Star Wars* и разворачивается в тот благословенный период ее истории, когда Джедаев можно было встретить повсюду.

Если ребята из BioWare останутся верны своей традиции выпускать только хиты, то *Knights of the Old Republic* действительно стоит ждать. Тем же, кто всерьез думает, не купить ли ради этой игры Xbox, мы хотим напомнить, что выход PC-версии состоится все-го через несколько месяцев после приставочной премьеры. Если BioWare продалась, то это не значит, что вы должны следовать ее примеру.

***Knights of the Old Republic* – это первая однопользовательская RPG от компании BioWare со времен *Baldur's Gate II*.**

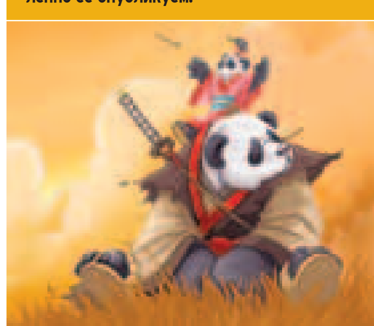
КОЛОНКА НОВОСТЕЙ

The Sims выходят на первое место по продажам

По данным Electronic Arts, менее чем за 2 года своего существования *The Sims* стали самой продаваемой PC-игрой всех времен и народов, потеснив с пьедестала предыдущего рекордсмена – *Myst*. Всего в мире было продано более 6.3 миллионов копий этого симулятора человеческой жизни. Согласитесь, это не так уж и плохо для игры, которую ее автор Уилл Райт в свое время безуспешно предлагал почти всем крупным издателям.

Lineage II будет использовать движок *Unreal*

Согласно заявлению корейской компании NCsoft, ее онлайновая ролевая игра *Lineage: The Bloodpledge* является самой популярной в мире – число подписчиков уже превышает 4 миллиона. Однако в США и Европе эта игра, как ни странно, практически не известна. Все изменится с выходом *Lineage II*, сюжетно являющейся приквелом первой части. Представители NCsoft клянутся, что движок *Unreal*, лицензированный у компании Epic даст игрокам возможность вкусить все прелести полностью трехмерного мира. Кроме того, месяц назад NCsoft объявила об издании еще одной массовой онлайновой ролевой игры *City of Heroes*, разрабатываемой компанией Cryptic Studios. Эта MMORPG выполнена в стиле комиксов, а ее действующие лица – все до одного крутые супергерои. Как только по игре появится хоть какая-то конкретная информация, мы немедленно ее опубликуем.



Компания Blizzard разыграла фанатов

Следуя давней традиции, 1 апреля Blizzard Entertainment пустила утку, до полусмерти напугавшую фанатов. Представители компании объявили, что в последний момент в *WarCraft III* было внесено одно важное изменение. Какое? Была добавлена новая раса под названием Pandarens. Кто такие эти Pandarens? Могучие воины, ведущие свое происхождение от медведей панда. Самое смешное, что Blizzard рассчитывала обмануть максимум десяток человек, а на ее шутку попались тысячи.



PREVIEW

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Возрожденная из пепла Лара Крофт стала еще сексуальнее, и компания Eidos клянется, что на этот раз все останутся довольны. Роб Смолка

Печальна судьба игровых сериалов, выродившихся в бесчисленные отстойные продолжения, о которых хардкорные геймеры отзываются с презрительной насмешкой. А ведь самый первый *Tomb Raider*, вышедший в далеком 1996-м, стал на долгие годы эталоном как для компьютерных, так и для приставочных разработчиков. *Tomb Raider* не только определил каноны жанра Action/Adventure, но и породил феномен сильной и чувственной героини, сразу получившей во всем мире бешеную популярность и заставившей приставочных Марио и Соника потесниться на игровом рынке.

Шесть лет спустя компания Eidos и студия Core Design, авторы оригинального *Tomb Raider*, собираются порадовать фанатов Лары очередной серией ее приключений. Их задача номер один – привести графику в соответствие с современными стандартами, впрочем, новый движок, похоже, с этим успешно справляется. Модель Лары будет состоять из 5000 полигонов – это в десять раз больше, чем в предшествующих частях. Точно так же возрастет качество проработки архитектуры уровней и моделей противников.

Все, включая сюжет, станет больше, сложнее и лучше. Игра начинается с того, что старый знакомый Лары Вон Крой вызывает ее в Париж, чтобы разыскать картины XIV века для некоего Экхардта. Прибыв на место, Лара обнаруживает, что ее наставник зверски убит плюс его обвиняют в краже указанных картин. Делом чести для «*Тамбовской Наездницы*» становится расследование этого дела. По мере того, как Лара распутывает темную историю, она оказывается втянутой в такие события, по сравнению с которыми поиск сокровищ в древних гробницах покажется детским лепетом.

The Angel of Darkness рассчитан на достаточно взрослых геймеров.

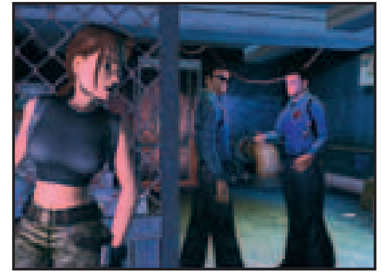
В целом, можно сказать, что *Angel of Darkness* нацелен на значительно более взрослую аудиторию, чем его предшественники. Адриан Смит, системный директор студии Core Design, комментирует это так: «Мы заставим игрока посетить страшные и неприятные места, куда он никогда в жизни бы сам не полез. Но ему придется это сделать, чтобы спасти Лару. По сюжету, Ларе не один раз предстоит принимать непростые с точки зрения морали решения. Ушло в прошлое четкое деление на добро и зло, на друзей и врагов. История, которую мы придумали, трудна и неоднозначна, и игроку придется искать в своем сердце ответы на сложные философские вопросы. В общем, мы гарантируем ветеранам, прошедшим предыдущие серии, массу новых впечатлений».

Что тут можно сказать? Перед выходом очередной части *Tomb Raider* рекламщики Eidos всегда обещают молочные реки и кисельные берега, но последнее время эти игры все чаще и чаще нас разочаровывают. Однако, учитывая, что к работе вновь подключены ребята из Core, что *Angel of Darkness* делается на совершенно новом графическом движке, а сюжет и характеры персонажей обретут, наконец, недостающую им глубину и интересность, можно выразить осторожную надежду, что у Лары есть шанс вновь занять свое место на игровом Олимпе. Сбудется ли эта надежда – станет ясно ближе к концу этого года.







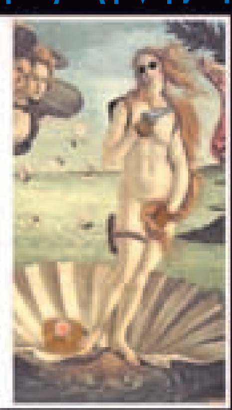




ЕСЛИ ВЫ ХОТЬ РАЗ СТАЛКИВАЛИСЬ С НЕПОНИМАНИЕМ И ДАЖЕ АГРЕССИЕЙ, ПЫТАЯСЬ УБЕДИТЬ ЛЮДЕЙ, ЧТО ***КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ*** СЛЕДУЕТ ВОСПРИНИМАТЬ СЕРЬЕЗНО, ТО ВЫ МОЖЕТЕ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, КАКОВО БЫТЬ ***«ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ ИСКУССТВА РИСОВАНИЯ КОМИКСОВ»!***



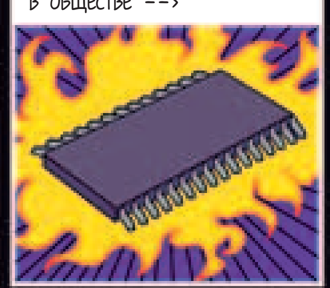
МНОГИЕ СЧИТАЮТ, ЧТО И КОМИКСЫ, И ИГРЫ ДОЛЖНЫ ***ЗНАТЬ СВОЕ МЕСТО*** И СВОИ ФУНКЦИИ – Т.Е. СЛУЖИТЬ ПРОСТЫМ, БЕЗВРЕДНЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ. А ЛЮБЫЕ ПОПЫТКИ РАССМАТРИВАТЬ ИГРЫ КАК ***НЕЧТО БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНОЕ, ЧРЕВАТЫ*** ОБВИНЕНИЯМИ В ***ПРЕТЕНЦИОЗНОСТИ И ГЛУПОСТИ.***



ПРАВДА ЖЕ СОСТОИТ В ТОМ, ЧТО НА СВЕТЕ СУЩЕСТВУЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГР И КОМИКСОВ, КОТОРЫЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ***НЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ*** СЕРЬЕЗНОГО ОТНОШЕНИЯ -->



--> НО ПО МЕРЕ ТОГО, КАК ***ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮТСЯ,*** А ИГРЫ СТАНОВИТСЯ ***ВСЕ БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМИ*** В ОБЩЕСТВЕ -->



--> НАМ СЛЕДОВАЛО БЫ УДЕЛИТЬ БОЛЕЕ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ ***ТЕОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР,*** ТАК КАК ОНА СПОСОБНА ПОВЕРНУТЬ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ В БОЛЕЕ ***ПРОДУКТИВНОЕ РУСЛО.***



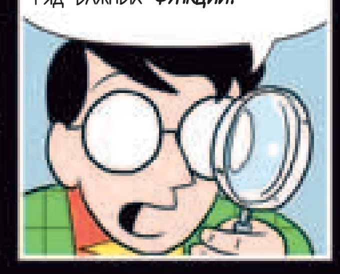
ГРЕГ КОСТИКЯН, ВЕТЕРАН НАСТОЛЬНЫХ ИГР И ДИЗАЙНЕР ИГРУШЕК ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, ОПРЕДЕЛЯЕТ ИГРЫ ТАК:



ВООБЩЕ-ТО, ЛЮБОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ – ВЕЩЬ ДОСТАТОЧНО ***КАВЕРЗНАЯ.*** Я ДО СИХ ПОР ЧАСТО ОКАЗЫВАЮСЬ ВЫНУЖДЕН СПОРИТЬ ПО ПОВОДУ СВОЕГО ОПРЕДЕЛЕНИЯ ***КОМИКСОВ,*** СФОРМУЛИРОВАННОГО 8 ЛЕТ НАЗАД.



НО СУХИЕ И БЕСПРИСТРАСТНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ПОДОБНЫЕ ТОМУ, ЧТО СФОРМУЛИРОВАЛ ГРЕГ, – КАК БЫ ***АКАДЕМИЧНО*** ОНИ НЕ ЗВУЧАЛИ – ВЫПОЛНЯЮТ ЦЕЛЫЙ РЯД ВАЖНЫХ ***ФУНКЦИЙ.***

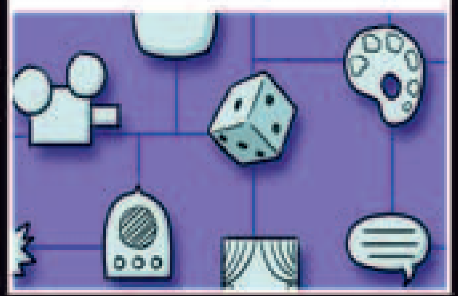


ПЕРВОЕ: ОНИ НЕ УПОМИНАЮТ НИ О КАКИХ ***СТИЛИСТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТАХ,*** КОТОРЫЕ МЫ ОБЫЧНО АССОЦИИРУЕМ С ИГРАМИ, – ЭТО ПОМОГАЕТ ИЗБЕЖАТЬ ***ПРЕДВЗЯТЫХ*** СУЖДЕНИЙ О ТОМ, ЧТО ***«ДОЛЖНА»*** ИЛИ ***«НЕ ДОЛЖНА»*** ВКЛЮЧАТЬ В СЕБЯ ИГРА.





И ТРЕТЬЕ:
ОНИ ПОМОГАЮТ ***ПОНЯТЬ*** МЕСТО ИГР СРЕДИ ПРОЧИХ ФОРМ ***ИСКУССТВА, РАЗВЛЕЧЕНИЙ, КОММУНИКАЦИЙ И СПОСОБОВ САМОВЫРАЖЕНИЯ.***



А ГЛАВНОЕ, ЕСЛИ ИГРЫ НАКОНЕЦ-ТО ПОЛУЧАТ ОБЩЕСТВЕННОЕ ПРИЗНАНИЕ, КОТОРОГО ОНИ УЖЕ ДАВНО ЗАСЛУЖИВАЮТ, ТО У ГЕЙМЕРОВ НАКОНЕЦ-ТО ПОЯВИТСЯ БЕСПРОИГРЫШНАЯ ***ОТМАЗКА*** НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ –







ПОСЛЕДСТВИЯ КАТАСТРОФЫ

Большие перемены в любимых играх

Трагедия в Нью-Йорке привела к тому, что многие игры сменили свой облик и содержание. Марк Эшер

После террористической атаки 11 сентября игровая индустрия, которая всегда была мало подвержена «проблемам реального мира», неожиданно оказалась вынужденной решать целый ряд сложных вопросов, связанных с политкорректностью игр и коробок, в которые они упакованы. Воротилы индустрии развлечений отменяли целые проекты и переносили сроки релизов, а игровые издатели спешно пересматривали сотни игры, вносили в них изменения, а в ряде случаев даже изымали из магазинов.

Озабоченность издателей можно понять, когда речь идет об играх, содержащих в себе насилие и массовые убийства. Некоторые из таких продуктов сразу же попали под пристальное внимание общественности, например, *Die Hard: Nakatomi Plaza* от компании Sierra, сделанная по мотивам фильма, в котором Брюс Уиллис громил террористов, угрожающих взорвать небоскреб. У других игр проблемы возникли не с содержанием, а с рисунком на коробке, например, *Red Alert 2* была отозвана из магазинов из-за изображения горящего Всемирного Торгового Центра. Компания Ubi Soft отложила выход *Rogue Spear: Black Thorn*, чтобы внести изменения в миссии, в которых террористы захватывали самолеты.

Компанию Microsoft журналисты обвинили в том, что террористы могут тренироваться с помощью ее программы *Flight Simulator*. Разумеется, это обвинение не было подкреплено ни одним доказательством, а представители Microsoft быстро заявили, что подобные опасения абсолютно беспочвенны. Представитель компании Мэтт Пиппа заявил, что летал на *Microsoft Flight Simulator* с момента его первого появления на платформе Apple II, но до сих пор так и не знает, как водить настоящий самолет — этому необходимо долго и серьезно учиться.

Пиппа подтвердил, что во *Flight Simulator 2001* игроки могут врезаться в объекты, в том числе и в здания, но заверил всех, что на экране при этом не показывается никаких взрывов, а объекты остаются неповрежденными.

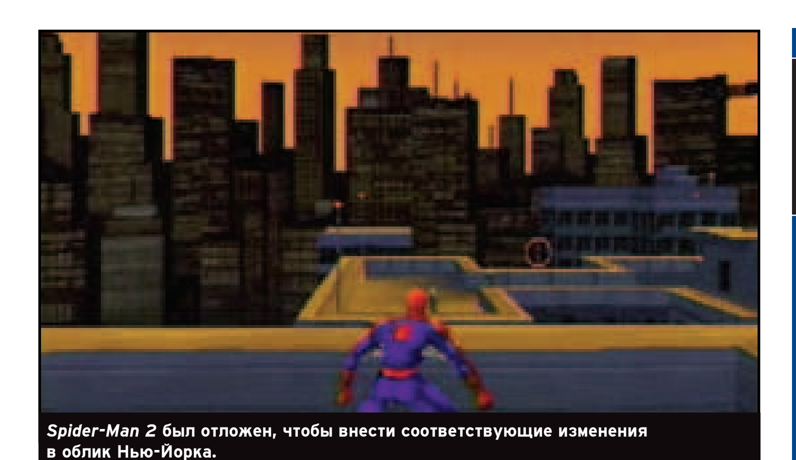
Тем не менее, выход *Flight Simulator 2002* был отложен, т.к. Microsoft должна убрать из модели Нью-Йорка башни Всемирного Торгового Центра, а для *Flight Simulator 2001* будет выпущен соответствующий патч.

«Трагедия ужасна, и мы все хотим поступать правильно».

Почувствуйте разницу

Компания Electronic Arts крайне обеспокоена содержанием своих игр. Этот крупнейший в мире издатель провел тщательную проверку всей линейки своих продуктов. Представитель фирмы Джефф Браун объяснил ситуацию так: «Разработчики игр стали очень болезненно относиться ко всему, что связано с трагедией 11 сентября. Тем не менее, история учит нас, что люди вряд ли потеряют интерес к войнам и насилию





Spider-Man 2 был отложен, чтобы внести соответствующие изменения в облик Нью-Йорка.

в книгах, фильмах и играх. Я уверяю вас, что EA не будет делать игр, связанных с этой трагедией, и надеюсь, что такого не позволит себе ни одна девелоперская студия. При этом EA по-прежнему считает, что популярные жанры Wargame и Action/Adventure имеют право на существование. Подобно читателям книг и зрителям кинофильмов, геймеры прекрасно понимают разницу между тем, что происходит на экране монитора и реальностью».

Такого же мнения придерживается Дэвид Перри из Shiny Games: «Я не думаю, что цензура видеоигр, резко усиливающаяся каждый раз после того, как в мире что-нибудь случается, – это правильная стратегия». Дэвид также добавляет, что их новая игра по фильму «The Matrix 2» не претерпела никаких изменений в связи с трагедией в Нью-Йорке.

Игровые компании принимают меры

Многие компании не ограничиваются проверкой своих продуктов. Например, Microsoft пообещала выделить 10 миллионов долларов на благотворительные мероприятия в пользу пострадавших. EA выделила 1 миллион и объявила о сборе средств среди своих сотрудников. Sierra свернула рекламную кампанию *SWAT 3* и выделила предназначенные для этого 50 тысяч долларов на благотворительные цели. Даже небольшие компании поддержали эту инициативу – например, Shrapnel Games пожертвовала 5% от своих продаж фондам помощи пострадавшим.

Никакой связи с индустрией игр так и не было обнаружено.

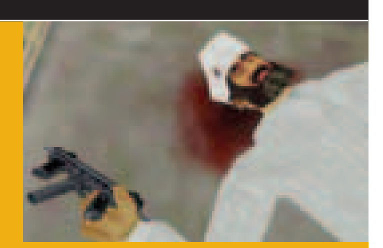
И это при том, что до сих пор так и не удалось выявить НИКАКОЙ связи между трагедией 11 сентября и игровой индустрией. Скотт Миллер из 3D Realms говорит по этому поводу так: «Я не одобряю эту доходящую до абсурда политкорректность. То, что игровые компании начали менять содержание своих продуктов после трагедии, попахивает безумием – ведь это всего лишь игры, и никогда в жизни ни один здравомыслящий человек не проведет связи между ними и атакой террористов. Разве я не прав?»

МОД «БЕН ЛАДЕН»

После атаки на Всемирный Торговый Центр в Нью-Йорке Дрю Бэй испытывал такие же горечь и гнев, что и большинство американцев. Прошло некоторое время, и Бэй при участии еще одного фаната *Rogue Spear* создал мод, целью миссии в котором стало проникновение в Афганистан и устранение Усамы Бен Ладена.

«После террористического акта многие поклонники игры начали думать о создании подобного мода, – говорит Бэй, – но сделали его именно мы».

Мод произвел эффект разорвавшейся бомбы и был скачан сотнями людей в первые же дни после выхода. Известная газета «Нью-Йорк Таймс» взяла у Бэя интервью и рассказала о его творении в своей статье.



Ободренный успехом, Бэй занялся переработкой мода с использованием реальных фотографий афганских деревень.

Что касается цели миссии, то она осталась прежней – уничтожить Усаму Бен Ладена.

Подробную информацию об игре можно найти по адресу: www.baye.com/teamshadow.

СПИСОК ИГР, ПОСТРАДАВШИХ В РЕЗУЛЬТАТЕ ТЕРРОРИСТИЧЕСКОГО АКТА

1 RED ALERT 2. Игра была отозвана из магазинов, чтобы заменить на коробке рисунок с видом горящего Нью-Йорка. Все игровые миссии остались нетронутыми, включая даже ту, в которой нужно было уничтожить Пентагон.

2 RED ALERT 2: YURI'S REVENGE. Выход этого адд-она был отложен, чтобы заменить рисунок на коробке.

3 MAJESTIC. После атаки террористов игра была приостановлена на несколько дней, но потом опять заработала. Труди Миллер, менеджер по связям с общественностью EA, объяснил, что они беспокоились о людях, ждущих звонков с известиями о своих друзьях и родственниках, которых могли ввести в заблуждение звонки и факсы, являющиеся частью игрового процесса *Majestic*.

4 SPIDER-MAN 2. Из игры убрали все, что было связано со Всемирным Торговым Центром.

5 CIVILIZATION III. Компания Firaxis убрала из игры возможность устраивать эпидемии во вражеских городах.

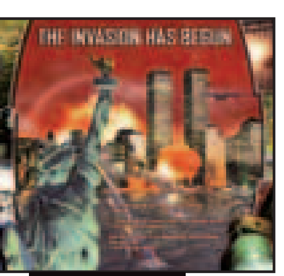
6 ROGUE SPEAR: BLACK THORN. Выход адд-она был отложен для внесения изменений. Ведь его сюжет, воссоздающий самые знаменитые атаки прошлых лет, включая и захваты самолетов, закручен вокруг террористической группы.

7 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR. Игра была отложена, чтобы убрать башни Всемирного Торгового Центра. Из предыдущих версий небоскребы будут удалены с помощью патчей.

8 BEAM BREAKERS. Выход этих футуристических гонок был отложен, чтобы убрать из игры башни Всемирного Торгового Центра.

9 WORLD WAR III: BLACK GOLD. Разработка игры приостановлена на неопределенный срок из-за ее сюжета, основой для которого послужила Третья Мировая Война, якобы начавшаяся из-за нефтяного конфликта на Ближнем Востоке.





EA отозвала *Red Alert 2*, чтобы изменить рисунок на коробке, который вдруг стал таким зловещим.

ВЫДАЮЩАЯСЯ ЦИТАТА

«То, что казалось допустимым 10 сентября, может отныне и навсегда стать недопустимым» – Даг Лоуэнштейн, президент Ассоциации Interactive Digital Software.

Правда ли, что реалистичные симуляторы учат геймеров убивать?



Игры и Терроризм

ЧАРЛЬЗ АРДАЙ

На протяжении уже довольно долгого времени мы наблюдаем, как американцы пытаются с помощью самых изощренных выдумок найти объяснение проблемам, заложенным в самой природе человека. При этом в роли виновников, вызвавших появление указанных проблем, как правило, выступают различные виды развлечений. Каждый новый музыкальный стиль, от рэгтайма до рэпа, обвиняли в подстрекании молодежи к развратному поведению. В 50-х годах считалось, что комиксы «совращают невинные души». Говорили, что насилие в мультфильмах, фильмах и телевизионных шоу приводит к насилию в реальной жизни. А уж видеоигры со времен незабвенного *Pac-Man* вообще считали главным источником всех зол – от детских правонарушений до убийств. Естественно, все эти обвинения остаются неподтвержденными, а по прошествии десятка лет они кажутся просто смешными – ведь сегодня уже никого не напугать знаменитым танцем Элвиса Пресли «Ноги на шарнирах». Но в тот момент, когда обвинения высказываются, к ним относятся вполне серьезно. Зачастую это происходит из-за общей атмосферы паники, когда люди доведены чем-то до отчаяния и пытаются найти объяснение событиям, приводящим их в ужас.

Поэтому не стоит удивляться, что после ужасных катастроф, случившихся 11 сентября в Нью-Йорке и Вашингтоне, обеспокоенные граждане начали искать, на что бы обрушить свой праведный гнев. И не удивительно, что среди объектов преследования оказались и компьютерные игры. Странно другое – нападкам подверглись не кровавые шутеры, а самые обычные мирные авиасимуляторы!

Если верить газетам, целый ряд британских распространителей, включая такие известные компании, как Woolworths и Virgin Megastores, в день атаки на Всемирный Торговый Центр изъяли из продажи *Microsoft's Flight Simulator*. И некоторые американские журналисты поддерживают это начинание, например, Дэвид Курси из ZDNet заявил буквально следующее: «Не так уж велика разница между тем, чему учит игра от Microsoft, и тем, чему инструкторы за деньги обучили террористов».

Величайшая ошибка

Людей, делающих подобные заявления, можно понять – мы все хотим жить в безопасном мире, где нет терроризма, – но на самом деле они совершают ужасную ошибку. Изъятие авиасимуляторов из магазинов отнюдь не помешает террористам научиться летать. Но даже если бы это и было действительно так, то все равно – помешать террористам научиться летать, еще не значит предотвратить терроризм. К сожалению, есть еще множество других способов доставить по назначению бомбу или организовать катастрофу.

Изымая авиасимуляторы из магазинов, мы как бы говорим людям, что не доверяем им, считаем, что им опасно давать в руки подобные программы – ведь обладание игрой может или внушить гражданам идею использовать самолет для организации террористического акта, или дать им необходимые для этого навыки! Однако после 11 сентября идея подобного использования самолетов, выражаясь фигурально, «витает в воздухе». Значит, мы просто боимся, что наши граждане научатся управлять аэропланами!

А я предлагаю задать самим себе вопрос: даже если допустить, что *Flight Simulator* ДЕЙСТВИТЕЛЬНО может научить кого-нибудь летать на самолете, то что в этом плохого? Что плохого в том, что большее количе-

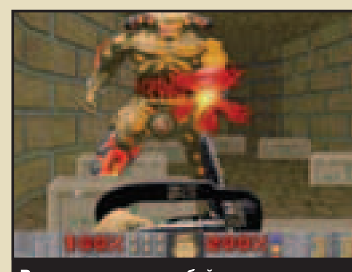
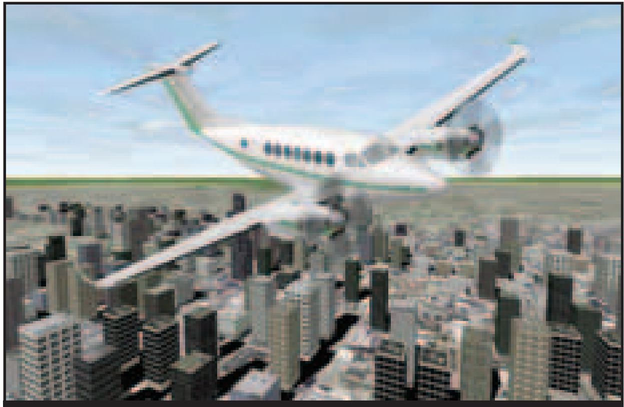

Вину за несколько убийств, совершенных с использованием огнестрельного оружия, пытались возложить на *Doom*. Разумеется, никакой связи между игрой и преступлениями доказать не удалось.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ КОЛИНА АДАМСА


Некоторые охваченные яростью и отчаянием люди действительно верят, что с помощью *Microsoft's Flight Simulator* террористы могут научиться летать.

ство людей получат летные навыки? Учитывая, что процент террористов среди населения мира чрезвычайно низок, логично предположить, что широкое распространение авиасимуляторов приведет к увеличению числа людей, способных в случае захвата самолета и гибели экипажа самостоятельно посадить воздушное судно.

в друга ножи, но мы не закрываем из-за этого отдел кухонной утвари в универмаге Wal-Mart. Черт возьми, мы даже не запрещаем продажу тесаков для разделки туш! Мы не перестали летать на самолетах, мы не требуем, чтобы пассажиры в течение всего рейса сидели в наручниках и ножных кандалах, – а ведь именно это следовало

Когда-нибудь потом, когда мы все вернемся к нормальной мирной жизни, такая острая реакция общественности будет восприниматься как что-то далекое и странное...

Изъятие авиасимуляторов из продажи не только означает, что мы признаем эти игры высококачественными и профессиональными учебными пособиями (что само по себе весьма сомнительно!), но также и означает, что мы считаем всех игроков потенциальными террористами, которым нельзя доверять такие опасные программы. Это возмутительное оскорбление, равного которому еще не было за всю историю цивилизованного общества. Люди периодически втыкают друг



В 80-х годах систему *D&D* считали причиной самых разных преступлений – от наркомании до убийств.

бы сделать, если признать, что все пассажиры – потенциальные террористы. Но зачем вводить запрет на продажу авиасимуляторов?!

Ответ очень прост – мы имеем дело с очередным актом отчаяния. Мы не знаем, как бороться с террористами, но не можем просто сидеть, сложа руки, и в результате – боремся сами с собой. Но ведь ни мы, ни компьютерные игры, ни в чем не виноваты. Когда-нибудь потом, после того, как мы вернемся к нормальной мирной жизни, эта «ответная реакция» продавцов игр будет казаться таким же безобидным фактом, как переименование квашеной капусты в «Капусту Победы» во время Первой Мировой Войны. Но нужно помнить, что не все «ответные реакции» бывают безобидными – спросите об этом любого американца японского происхождения старше 60 лет. Кроме того, поступок продавцов может оказаться только первым звеном длительного и тяжелого конфликта. Я молюсь, чтобы этого не случилось и чтобы мы никогда не причиняли себе и другим вреда, даже руководствуясь соображениями безопасности.

Чарльз Ардай живет в Нью-Йорке и вот уже 15 лет является автором CGW.

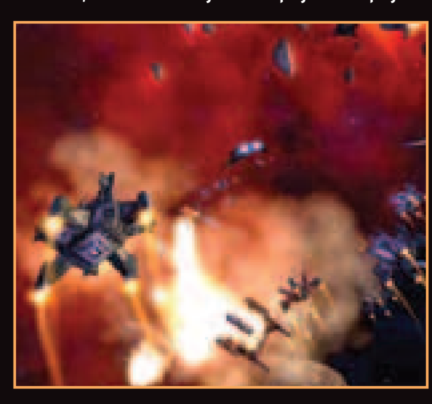
ИНФОРМАЦИОННЫЙ КАНАЛ

Рич Лапорте

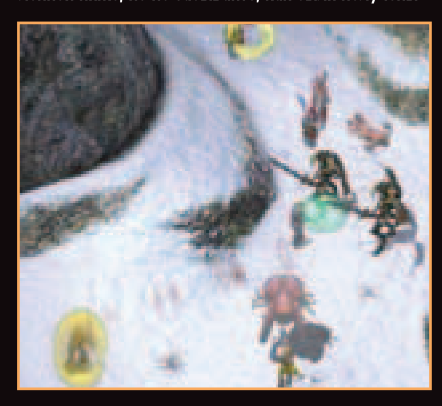
Журналисты из *CGW* постоянно жалуются на то, что истинные даты выхода игр никогда не совпадают с обещаниями издателей, но никто из них не может внятно объяснить, почему так происходит. Что касается меня, то в течение последних четырех лет я занимался тем, что выкладывал предполагаемые даты релизов PC-игр на своем сайте Gone Gold, и сейчас хочу поделиться с вами открытием, которое мне удалось сделать в результате этой долгой и кропотливой работы. Я выяснил, как именно издатели определяют предполагаемые даты выхода игр: они бросают кубики.

Это не шутка. У любого издателя есть набор из трех кубиков. Первый – 12-гранный, второй – 31-гранный, а третий – 6-гранный. Бросив три кубика, издатель получает некую дату (т.е. месяц, число и год) в пределах ближайших шести лет. А на игры, которые выйдут позже, чем через шесть лет, они вешают ярлык: *«When it's done»*.

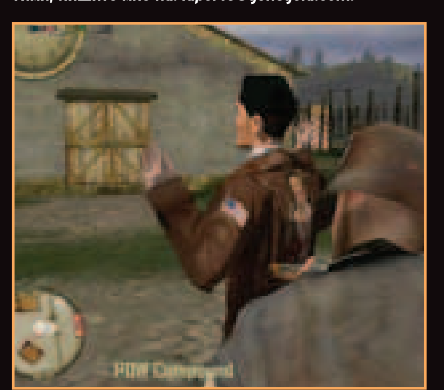
Теперь, когда вы знаете этот страшный секрет, можете приступать к изучению таблицы, представленной ниже, но не забывайте, как были получены все эти даты и постоянно напоминайте себе, что издателям ничего не стоит их изменить – для этого им нужно всего лишь бросить три кубика. Ознакомившись с таблицей, сходите на www.gonegold.com и проверьте, ушла ли интересующая вас игра на золото. И учтите, что даже после того, как мастер-диск отправляется в печать, проходит еще несколько дней, прежде чем игра появляется в магазинах. А если у вас есть интересная информация по поводу дат выхода игр и вы хотите поделиться ей с другими, пишите мне на: *laporte@gonegold.com*.



O.R.B. наконец-то уже скоро появится на полках магазинов.



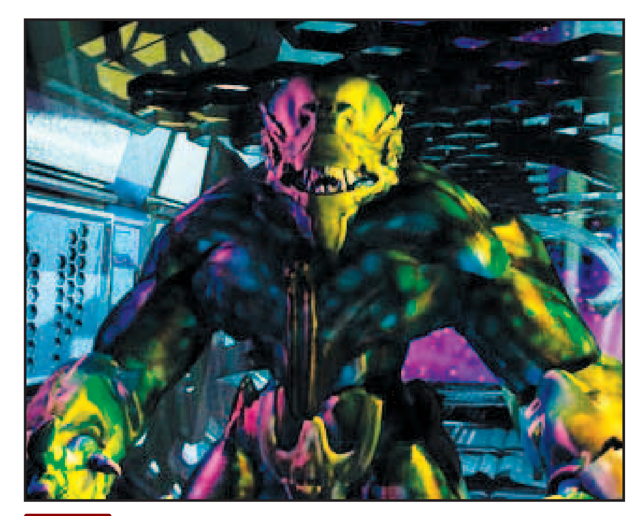
Icewind Dale 2: релиз ожидается в этом июле, т.е. со дня на день.



Prisoner of War: побег возможен только в сентябре.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology	Microsoft	04/09/02
Age of Wonders II	G.O.D.	31/05/02
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	Sierra	III кв. '02
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв. '02
Battlefield 1942	EA	17/07/02
Bonestorm	Okama	Q4 2006
Call of Cthulhu	FishTank	15/08/02
City of Heroes	NCsoft	III кв. '02
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	III кв. '02
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	III кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	IV кв. '02
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	15/08/02
Deus Ex 2	Eidos	IV кв. '02
Doom III	id Software	не объявлена
Dragon's Lair 3D	Dragonstone	заморожена
Duke Nukem Forever	GOD Games	IV кв. '02
Earth and Beyond	EA	II кв. '02
EverQuest: The Planes of Power	Sony	не объявлена
EverQuest II	Sony	III кв. '02
Final Fantasy XI	SquareSoft	не объявлена
Freelancer	Microsoft	III кв. '02
G.I. Combat	Strategy First	01/08/02
Gore	DreamCatcher	28/05/02
Gothic II	JoWood	IV кв. '02
Grand Prix 4	Infogrames	27/08/02
Grand Theft Auto III	Take 2	22/05/02
Halo	Microsoft	неизвестно
Harpoon 4	Ubi Soft	II кв. '02
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '02
Hitman 2	Eidos	16/09/02
Homeworld 2	Sierra	не объявлена
Icewind Dale II	Interplay	03/07/02
IGI2: Covert Strike	Codemasters	12/08/02
Imperium Galactica III	CDV	III кв. '02
Impossible Creatures	Microsoft	06/08/02
Indiana Jones	LucasArts	III кв. '02
Links 2003	Microsoft	III кв. '02
Lock-On	Ubi Soft	IV кв. '02
Lords of the Realm III	Sierra	не объявлена
Madden NFL 2003	EA Sports	III кв. '02
Mafia	Take 2	19/07/02
Master of Orion III	Microprose	04/09/02
MechWarrior 4: Clan	Microsoft	26/07/02
MechWarrior 4: Inner Sphere	Microsoft	II кв. '02
Medieval: Total War	EA	04/09/02
NBA Live	EA Sports	III кв. '02
NHL 2003	EA Sports	III кв. '02
Neverwinter Nights	Infogrames	12/06/02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	не объявлена
O.R.B	Strategy First	19/06/02
Operation Flashpoint: Resistance	Codemasters	26/06/02
PlanetSide	Sony	IV кв. '02
Praetorians	Eidos	III кв. '02
Prisoner of War	Codemasters	04/09/02
Project Nomads	CDV	III кв. '02
Quake IV	Activision	не объявлена
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	III кв. '02
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '02
RollerCoaster Tycoon 2	Infogrames	III кв. '02
Shadowbane	UbiSoft	II кв. '02
SimCity 4	EA	IV кв. '02
Sims Online	EA	III кв. '02
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Activision	22/05/02
Sovereign	Sony	II кв. '02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	IV кв. '02
Star Trek: Elite Force II	Ritual Entertainment	I кв. '03
Star Wars: Galaxies	LucasArts	IV кв. '02
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '02
Sum of All Fears	Ubi Soft	14/06/02
SWAT: Urban Justice	Sierra	18/09/02
Team Fortress 2	Sierra	не объявлена
The Thing	Universal Interactive	14/08/02
Thief III	Eidos	IV кв. '02
Tron 2.0	Monolith	не объявлена
Unreal II	Infogrames	04/09/02
Unreal Tournament 2003	Infogrames	19/06/02
WarBirds 3	Simon/Schuster	03/09/02
WarCraft III	Blizzard	28/06/02
Warlords IV	SSG	III кв. '02
World of Warcraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	III кв. '02

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ   УТОЧНЕНИЕ



UPDATE

MOO3 отложен

Изменения в игре и уход ведущего дизайнера вызывают серьезную озабоченность фанатов. **Том Чик**

Официальная новость звучит так: *Master of Orion III*, разрабатываемый компанией Quicksilver, откладывается примерно на год по сравнению с ранее объявленным сроком. По словам исполнительного директора Уильяма Фишера, причина переноса не связана ни с какими ЧП: «У нас уже были готовы все элементы будущей игры, но когда мы начали соединять их друг с другом, возникли чисто пользовательские проблемы... Игра оказалась настолько сложна и глубока, что геймеру порой трудно понять, что происходит, и адекватно контролировать ситуацию». Фишер объяснил также, что огромное количество информации, вываливаемой на игрока, иногда просто не дает тому возможности понять, что важно, а что – нет.

Похоже, что самым серьезным изменением в игровой концепции стала отмена т.н. Imperial Focus Points – очков, которые игрок тратил, чтобы лично вмешиваться в управление империей. По словам Фишера, сам факт наличия таких очков не вписывался в геймплей. И теперь разработчики собираются встроить в игру некий механизм, с помощью которого они будут поощрять геймеров всерьез заниматься микро-менеджментом на ранних стадиях, а затем, по мере роста империи, передавать эти функции компьютеру. «Я хочу сбалансировать правила так, – объясняет Фишер, – чтобы они позволяли игроку делать все, что он хочет, но чтобы при этом избыточное увлечение мелочами не повышало, а наоборот, понижало эффективность управления».

Впрочем, все, о чем говорилось выше, – это цветочки. Главная новость – уход из компании ведущего дизайнера Алана Эмрича (мы писали о нем в прошлом номере), причем сам Алан Эмрич и Уильям Фишер по-разному объясняют причины этого ухода. Эмрич говорит, что ушел, потому что не хочет обременять бюджет Quicksilver после того, как компания Infogrames прекратила финансирование разработки. А Фишер заверяет, что Infogrames не только не прекратила финансирование, но напротив, выделила для этой цели дополнительные средства.

При этом оба господина сходятся в том, что разрыв прошел вполне мирно, и что отныне Эмрич будет выступать в роли консультанта, а игра подвергнется серьезной переработке. Алан Эмрич комментирует это так: «В конце концов, я не примадонна, чтобы все плясали под мою дудку. Я прекрасно понимаю, что сейчас тяжелое время, когда приходится принимать непростые решения по поводу того, что изменить в игре, а что оставить, как есть. И пока с большинством принятых решений я вполне согласен».

Defender of the Crown

НА ПУЛЬСЕ

Компания Cinemaware снова на коне

Скоро мы увидим обновленные версии классических хитов прошлых лет.

Роберт Коффей

На заре истории компьютерных игр продукты компании Cinemaware считались поистине революционными. Каждая из этих игр объединяла в себе несколько совершенно разных и (как все тогда думали!) несовместимых между собой жанров, и при этом все они были потрясающе увлекательными. Например, игрушка под названием *It Came from the Desert* стала предком целого жанра Action/Adventure, в знаменитом хите *Defender of the Crown* стратегия органично сочеталась с аркадным экшеном, а игра *Lords of the Rising Sun* умудрилась объединить в одном флаконе стратегию, аркадный экшен и RPG, и все это – на фоне непередаваемой атмосферы Японии XII века. Сегодня, спустя пятнадцать лет, Cinemaware готовит к выходу обновленные версии своих нетленных шедевров.

Геймплей в *Defender of the Crown*'s несмотря на свой почтенный возраст (15 лет для игры – это немало) до сих пор выглядит прилично.



После нескольких часов, проведенных за почти готовыми играми *Defender of the Crown* и *The Three Stooges*, я был заинтригован и... озадачен. Озадачен занудностью примитивного и не особо увлекательного геймплея *The Three Stooges*, а заинтригован – несколько архаичным, но по-прежнему затягивающим и действительно стратегическим игровым процессом в *Defender of the Crown*. Обе игры подверглись капитальному ремонту, так что графически они выглядят вполне качественно и без проблем идут на современных машинах. Геймплей при этом остался прежним. В *Defender of the Crown* ваша цель – объединить средневековую Британию, постепенно захватывая одну провинцию за другой. Вдумчивая и неторопливая игра на стратегической карте периодически перемежается аркадными боями, точнее, рыцарскими поединками. Звучит немного примитивно, но управляемые компьютером противники действуют весьма грамотно и агрессивно, а отсутствие опции сохранения заставляет очень тщательно думать, прежде чем принимать какое-либо стратегическое решение. В общем, идеальная игра для вашего лэптопа. Что касается *The Three Stooges*, то эта вещь больше подходит для какой-нибудь карманной приставки (кстати, версия для GameBoy Advance уже появилась в продаже).

Некоторые «возрожденные» игрушки уже вышли в Европе и поступят на прилавки американских магазинов этой осенью. Если цена окажется не слишком высокой, то они, несомненно, будут достойны вашего внимания, особенно такая классика, как *It Came from the Desert, Wings*, и *Rocket Ranger*.

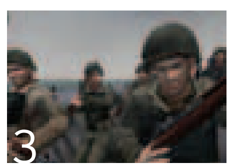
RANKINGS

CGW топ 20

Sims: Vacation обгоняет по популярности вечерний Амстердам.


1 Берите своих Симов и везите туда, где они и должны быть: на ***Каникулы.***


2 ***The Sims:*** 6 миллионов копий уже продано, а продажи не стопорятся.


3 ***Medal of Honor*** получила героя за храбрость.

ЦИТАТА ДНЯ

«Изначально, приставка, известная нам как Xbox, носила имя Project Midway – сейчас американцы скрывают это от японцев, чтобы не задеть их чувства».

(из книги Дина Такахаши «Знакомимся с Xbox»)

Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	–	**The Sims: Vacation** ($30, Electronic Arts)	★★★★☆
2	4	**The Sims** ($42, Electronic Arts)	★★★★★
3	1	**Medal of Honor Allied Assault** ($44, Electronic Arts)	★★★★½
4	–	**Jedi Knight II: Jedi Outcast** ($47, LucasArts)	★★★★★
5	3	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
6	2	**Harry Potter and The Sorcerer's Stone** ($27, Electronic Arts)	★★★½☆
7	18	**Command & Conquer: Renegade** ($42, Electronic Arts)	★★★½☆
8	–	**Dungeon Siege** ($49, Microsoft)	★★★★½
9	5	**RollerCoaster Tycoon** ($21, Infogrames)	★★★★☆
10	7	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
11	6	**Microsoft Zoo Tycoon** ($26, Microsoft)	★★★½☆
12	–	**StarCraft: Battlechest** ($22, Vivendi Universal)	NR
13	–	**Heroes of Might and Magic IV** ($45, 3DO)	★★½☆☆
14	11	**The Sims: House Party** ($29, Electronic Arts)	★★★★½
15	12	**Backyard Basketball** ($19, Infogrames)	NR
16	13	**Diablo II: Lord of Destruction** ($29, Vivendi Universal)	★★★★½
17	16	**NASCAR Racing 2002 Season** ($43, Vivendi Universal)	★★★★☆
18	9	**Civilization III** ($47, Infogrames)	★★★★★
19	19	**Sim Theme Park** ($18, Electronic Arts)	★★★★☆
20	14	**Empire Earth** ($47, Vivendi Universal)	★★★★☆

Информация от NPD Intelect по итогам продаж в марте 2002.

Наконец-то любители Action получат свой онлайновый мир!

Сложные онлайновые миры, обладающие собственной историей и законами, долгое время считались прерогативой любителей ролевых игр – помешанных типов, которые могут с закрытыми глазами напечатать фразу типа: «lvl 17 monk lfg». С выходом *Shadows of Luclin* и других проектов, принадлежащих к жанру MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games), у ролевиков появляется все больше вариантов выбора между различными играми, хотя везде они занимаются примерно одним и тем же – наряжают аватара и убивают все что движется. При этом разработчики как-то забыли, что число поклонников жанра Action ничуть не меньше, но все сетевые развлечения, доступные им, почему-то сводятся только к матчам и турнирам.

Задумайтесь над этим фактом. Конечно, здорово несколько раз подряд завалить соперника на карте de_dust2, пользуясь только ножом, но по прошествии некоторого времени, это надоедает. Разумеется, когда вы участвуете в чемпионате, ваши достижения записываются в специальной таблице, но ведь это не более чем спорт, и количество набранных вами фрагов никак не влияет на тот мир, где проходили бои. Ваш рекорд – это мгновенная вспышка, и через некоторое время о нем забудут все, кроме самых упертых фанатов, бережно хранящих демки отгремевших сражений.

В этой связи вундеркинды из Sony Online Entertainment решили представить на наш суд совершенно сногсшибательно выглядящую игру под названием *Planetside*, жанр которой они определяют как MMOFPS (Massive Multiplayer Online First-Person Shooter).

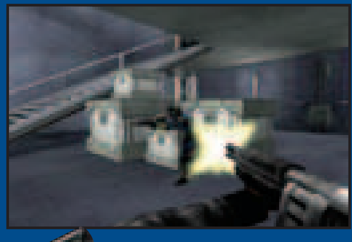
Первой реакцией *CGW* на анонс этой игры были удивление и недоверие. Как, черт побери, можно добиться хоть какой-то определенности в мире, где правит Action? Захотят ли люди платить за то, что скорее всего окажется «графическим чатом с пушками»? Обратите внимание: ведь ролевые игры всегда содержат в себе некую социальную мо-

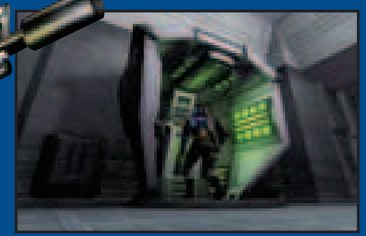


Planetside

Тьерри Нгуен

Эти роковые красотки представляют Земную Республику. Люди – они везде люди: предпочитают сначала стрелять, а потом задавать вопросы.





и Суверенным Вану. Борьба Земной Республики и Нового Конгломерата – это традиционное столкновение старой империи и ее молодых колоний, при этом обе стороны вынуждены противостоять атакам Суверенного Вану, жители которого поклоняются древней расе Вану (и, соответственно, заимствуют у той стиль брони и оружия). Так вот, прежде чем оказаться на поле боя, ваш солдат-новичок сможет посетить свой родной город – неприступный для врагов центр выбранной им империи. Здесь можно узнавать о последних новостях, хранить добычу и даже устраивать в своих апартаментах вечеринки с коктейлями. А еще здесь можно и нужно общаться с боевыми товарищами на абсолютно любую тему.

Теперь – пара слов о вашем аватаре. У него будут неизменяемые атрибуты, статсы и легко заменяемое оборудование.

Солдаты Нового Конгломерата – сброд, банда бунтарей, откоповшаяся от Земной Республики. Любят мощные пушки.



Как добиться социального взаимодействия между игроками, если целью всегда было уничтожение тех, кто попадает в поле твоего зрения?

дель (т.е. общение и взаимодействие участников), поэтому очень приблизительно *EverQuest* можно охарактеризовать как «комнату для чата с орками». Но будет ли работать эта социальная формула в Action-игре? Как поощрять взаимоотношения людей, если целью подобных игр всегда было уничтожение всех, кто попадает в поле твоего зрения? Именно эти вопросы я, будучи циничным журналистом, собирался обрушить на разработчиков *Planetside* и, право же, меня поразила разумность и обоснованность их ответов.

Что-то вроде *Quake*, только разговоров больше

Как бы вы подошли к задаче сплавить воедино стремительный игровой стиль *Quake*, *Tribes* или *Counter-Strike* с традиционными фишками онлайновых игр? Как заставить игроков раскошелиться за *Planetside*? Как Sony собирается осуществить свое намерение опустошить бумажник геймера и одновременно загрузить его Интернет-канал? Очень просто – надо поместить игроков на огромное поле битвы и дать им достаточно стимулов и возможностей, чтобы объединяться в группы и координировать свои атаки. А еще – уделить повышенное внимание самым успешным компонентам других онлайновых шутеров и по максимуму упростить все фишки, связанные с наличием огромного мира, населенного сотнями живых игроков.

Пример такой фишки, которая имеется почти во всех сетевых играх и которую легко можно адаптировать для нужд Action, – Зона безопасности для новичков. Сюжет *Planetside* закручен вокруг войны между Новым Конгломератом, Земной Республикой

Т.е. вам не придется трудиться в течение полугода, чтобы скопить на снайперскую супер-винтовку, не придется умирать только из-за того, что какой-то счастливчик раздобыл еще более крутую пушку, не придется бессильно наблюдать, как мерзавец утаскивает вашу добычу. Вместо этого, по мере участия в военной кампании, будут расти ваши звания и совершенствоваться импланты и навыки. Звание (или чин) отражает реальную значимость игрока в этом мире, а большая часть способностей носят пассивный характер – т.е. никаких фишек вроде «улучшенного прицеливания», которые сразу нарушили бы баланс. Вы сможете переносить больший груз, научитесь более эффективно лечить своих товарищей, но не более того.

Ах, новички по утрам выходили…

Итак, находясь дома, вы сможете комплектовать партии, а на поле боя нас ждет шутер от первого лица с некоторыми характерными фишками массивных сетевых игр. Еще будучи в родном городе, вы сможете изучить карту континентов, на которых разворачиваются сражения, и выбрать для себя место очередной битвы. После этого группа перенесется на базу своей империи на данном континенте.

Система выдачи вооружения больше всего напоминает *Tribes* и *Counter-Strike*: вы покупаете стволы и броню у специальных терминалов на своей базе. Деньги капают как за фраги, так и за выполнение задач миссии (захват или уничтожение вражеских структур). Набор оружия достаточно разнообразен – от традиционных автоматов (например, MP5) до экзотических энергетических винтовок и средств борьбы с бронетехникой (гранатометов и базук). Согласно замыслу авторов, будет 24 базовых вида оружия, которые можно до определенной степени проапгрейдить, при этом каждая империя обладает своим уникальным арсеналом. Суверенный Вану специализируется по энергетическим пушкам, Земная Республика предпочитает скорострельные винтовки и пулеметы, а Новый Конгломерат – лучший выбор для игроков, предпочитающих здоровенные, долго перезаряжающиеся, зато мощные орудия. Поскольку оружие не является уникальным (как например, было в *EverQuest*), в случае смерти вы всегда имеете возможность просто купить новую пушку (впрочем, никто не запрещает походы к месту собственной гибели с целью спасения ценного оборудования).

Еще одно нововведение – броня, несколько напоминающая то, что было в *Tribes*. Помимо традиционных Light, Medium и Heavy, будет еще и Stealth Armour. Она отражает свет (помните Хищ-



В игре много деревьев с густой листвой, так что при удачном раскладе можно будет подкрасться к Тяжелому Пехотинцу на Джипе.

Авторы *Halo* обещали нам Джип, в котором один будет водителем, а другой – стрелком. *Planetside* выполнит это обещание.



Если вам ДЕЙСТВИТЕЛЬНО нужно срочно куда-то попасть, садитесь на маленький скоростной мотоцикл и вперед!

ника?), но единственное оружие, доступное игроку в такой броне, – это нож. Соответственно, Stealth Armour – оптимальный вариант для разведывательных рейдов, смелых вылазок в тыл врага и подлых убийств из-за угла. Легкая Броня очень мобильна, в ней можно пилотировать все имеющиеся транспортные средства, а Средняя предназначена для открытых столкновений и наступательных маневров. Если же вы хотите гарантированно уничтожить врага, оставшись при этом в живых, то выбирайте Тяжелую Броню, но заранее продумайте скоростной вариант отхода, ибо передвижение в ней возможно только с черепашьей скоростью.

Я верю, что смогу летать!

Что действительно выделяет *Planetside* из других многопользовательских шутеров, так это набор транспортных средств – их целых 14 штук, не считая турелей, которые можно устанавливать на любой машине (при этом общее число возможных модификаций достигает 45). Ассортимент самый широкий – одноместные мотоциклы, четырехместные штурмовые мопеды, джипы, рассчитанные на водителя и пулеметчика. Затем идут легкие танки – одноместный Lightning и двухместный Vanguard. Если же вам предстоит штурм укреплений, берите огромный Prowler – экипаж этого трехместного монстра состоит из водителя и двух артиллеристов, каждый из которых стреляет из мощной пушки. Если вы хотите полетать, берите легкий вертолет и носитесь над полем боя, поливая врагов из пулемета. Игроки, предпочитающие вспомогательные роли, могут сесть за штурвал Mosquito – разведывательной машины на воздушной подушке, которая может ремонтировать другие транспортные средства прямо под огнем.

Те, кто не хочет пешком топать в тыл врага, могут использовать БТР, а затем по команде покинуть машину, паля во все стороны. Для самых честолюбивых предназначен Dropship. На нем можно установить несколько артиллерийских турелей и перевезти до 20 Тяжелых Пехотинцев или несколько танков. Задача сводится к тому, чтобы привести эту махину в нужную точку и сбросить десант. Для всех, кто разочарован играми и фильмами по вселенной *Starship Troopers*, Dropship станет настоящим подарком.

Не такой эффектный, но от этого не менее важный аппарат – Мобильная Станция, служащая одновременно полевым складом и передвижным местом респавна. Как и в *EverQuest*, игроки смогут сами решать, возрождаться ли им здесь (т.е. в непосредственной близости от места боя) или же на своей базе. Кроме того, на Станции стоят терминалы для покупки оружия и медицинское оборудование. Это соблазнительная цель для врага, но зато в случае необходимости вы можете набрать здесь оружия и боеприпасов и быстро доставить их своим товарищам.

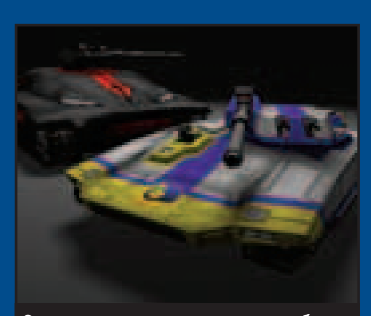
Как уже было сказано, после смерти вы возрождаетесь. При этом теряется все носимое оборудование, а само место респавна зависит от нескольких факторов: закрепили ли вы себя за Мобильной Станцией, не захвачена ли эта станция врагом, какие базы на данном континенте контролирует ваша сторона. Чем более эффективно вы и ваши однополчане действуете в данном конкретном столкновении, тем ближе к месту боя будет точка респавна. Снимать добро с мертвецов может любой – т.е. никто не запретит вам забрать ружье у только что заваленного фрага, а при некотором везении можно вновь одеть броню с собственного трупа (если вы помешаете проделать это своему убийце). Любое оборудование, принесенное с поля боя, можно продать на терминалах своей базы. Кроме того, если вам крупно не повезло и вы потеряли все деньги, оружие и броню, то на базе вам бесплатно выдадут самую простую стандартную полевую экипировку.

Вступаем в виртуальную армию

Понятно, что все боевые фишки, о которых было рассказано выше, сделают геймплей *Planetside* весьма увлекательным, но в чем



Ожесточенные перестрелки ждут вас как внутри помещений, так и под открытым небом. При этом вам не придется ожидать загрузки локации, как, например, в Великой и Ужасной *Half-Life*.



Эти танки – только два примера боевых машин, что будут сражаться на просторах *Planetside*.

Если вам предстоит штурм укреплений, берите огромный танк Prowler – экипаж этого трехместного монстра состоит из водителя и двух артиллеристов, каждый из которых стреляет из мощной пушки.

все-таки заключается основная социальная идея игры? Как сделать интересным пребывание в комнате для чата (как мы уже выяснили, любая массовая Интернет-игра – это своеобразная комната для чата), если там тусуются лишь туповатые типы, только и умеющие, что нажимать на курок? Да очень просто – смоделировав реальную войну, основанную на переходе территории из рук в руки.

Поскольку любой убитый солдат тут же возрождается, просто перебить врагов вы не сможете. Нужно будет вывести из строя вражеские структуры (их не обязательно полностью уничтожать, достаточно взорвать внутри определенное количество пластита) или захватить их, принеся таким образом своей империи новый опорный пункт. На противоположных концах каждого континента расположено по базе каждой из сторон, вся территория материка разделена на кластеры (количеством до пяти), и на каждом кластере можно будет построить до 5-7 зданий (полевую базу, радарную станцию, криостанцию и т.д.). Указанные здания – это не просто символ принадлежности территории, все они дают существенные преимущества в игре. Например, криостанция может служить еще одной точкой респавна.

Площадь континентов может достигать 64 квадратных километров, на них будет постоянно меняться погода, а ландшафты соответствуют основным типам, встречающимся на Земле – тропики, пустыня и арктическая пустыня.

Сколачивание боевых групп организовано на военный лад. Если в *EverQuest* вы просто объединялись во временную партию, то в *Planetside* вас зачисляют во взвод. Члены взвода вместе планируют и осуществляют боевые операции. Игроки, желающие установить друг с другом более долгосрочные отношения, вступают в Полк. Полки имеют собственные системы рангов и званий и могут выполнять по заданию лидера специальные миссии; по сути - это спаянные костяки команд, действующих в постоянном составе.

В ближайшее время Sony обнародует и другие социальные фишки игры, но пока я вынужден хранить молчание, иначе меня убьют. Следите за материалами *CGW* – мы рассчитываем вскоре опубликовать еще один большой материал по *Planetside*.

Удастся ли Sony осуществить свои планы? Скажем так: ознакомившись с игрой, я растерял львиную долю своего недоверия и цинизма. Посмотрев, как авторы балансируют и подгоняют друг к другу элементы массовых сетевых игр и FPS, как они сохраняют и улучшают все, что работает и избавляются от всего ненужного, я полон желания попробовать *Planetside*, когда он наконец выйдет. И превращая соперников в фраги, я буду знать, что делаю это для своей империи и во славу родного полка, а не ради кратковременной спортивной славы.

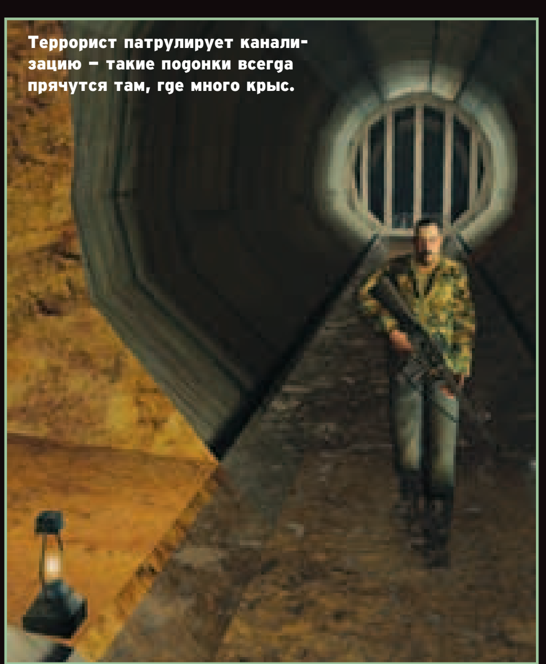
Различные типы брони одной из трех противоборствующих сторон. Воинские знаки различия не показаны.



Движок *Ghost Recon* позволяет делать модели значительно более детализированными.



Двое членов нашей команды зачищают территорию.



Террорист патрулирует канализацию – такие подонки всегда прячутся там, где много крыс.

SUM OF ALL

Фабрика Тома Клэнси выдает очередной тактический шутер. Том Прайс

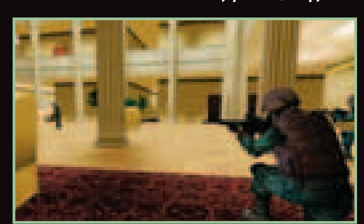


Компания Red Storm сознательно упрощает геймплей, чтобы охватить как можно более широкую аудиторию.

Помимо Сида Мейера и Уилла Райта, в игровой индустрии есть еще только один человек, чье имя на коробке с игрой гарантирует ей отличные продажи, – это Том Клэнси. Компания Red Storm выпустила уже целую серию тактических симуляторов по его романам – начиная с *Rainbow Six* и заканчивая *Ghost Recon*, причем все эти игры оказались не только успешными с коммерческой точки зрения, но и послужили основой для формирования нового жанра. Очередная игра от Тома Клэнси базируется не только на его книге, но еще и на снятом по ней фильме.

Итак, этим летом на экраны выйдет боевик *Sum of All Fears*. Его главного героя – неустрашимого Джека Райана – сыграл Бен Аффлек. По сюжету, он пытается остановить террористов, готовящихся взорвать атомную бомбу на чемпионате по американскому футболу. Но как ни странно, в игре, носящей то же самое название и выходящей примерно в то же самое время, мы будем играть не за Джека. В роли члена антитеррористической группы нам предстоит раскрыть опаснейший заговор, посетив по ходу дела Западную Виржинию, Саудовскую Аравию и Южную Африку.

Игра сделана на усовершенствованном движке *Ghost Recon*, она продолжает тенденцию упрощения геймплея и смещения основного акцента на экшен. Благодаря этому, *Sum of All Fears* будет доступна намного более широкой аудитории, чем навороченные *Rainbow Six* или *Rogue Spear*. Стратегическое планирование миссий оказалось выброшенным за ненадобностью, игрок получает четкие и конкретные указания прямиком из штаб-квартиры. Более того, отпала необходимость лично заниматься экипировкой каждого из трех членов группы, все что вы можете – это выбрать для каждого бойца один из нескольких готовых комплектов оружия (штурмовик, наблюдатель, снайпер и т.д.), после чего солдаты автоматически получат все необходимое.



При такой охране банка не стоит удивляться, что ставки ATM так высоки.

Управление подчиненными также подверглось упрощению. Бойцы понимают только самые простые приказы типа: «Выбей дверь и зачисть комнату». Иными словами, их основное предназначение – прикрывать вас. В некоторых миссиях будет участвовать по несколько взводов, при этом поведение их бойцов будет полностью определяться соответствующими скриптами. То есть, после того как вы выполните очередную задачу (например, снимете охранника или отопрете дверь), они автоматически отправятся на следующую позицию, прописанную в скрипте, и будут делать то, что он им велит. Даже в ранней версии игры, которую мне довелось увидеть, скрипты работали очень гладко и создавалось полное впечатление, что перед тобой – на редкость умные боты.

После просторов *Ghost Recon*, *SOAF* – это возврат в тесные закрытые помещения, возврат к лучшим традициям серии *Rainbow Six*. Даже набор оружия и доступных спецсредств включает многое, чего не было в *Ghost Recon* – световые бомбы, шотганы и т.д. Очень радует, что нам снова дадут убойный Pancor Jackhammer, с помощью которого можно очень быстро превратить любого террориста в кровавый гамбургер.

Ребята из Red Storm показали мне несколько уже готовых уровней, включая телевизионную станцию, заброшенный милицейский пост, электростанцию в пустынном каньоне и шикарный банк. И уровни, и модели смотрятся великолепно. Движок *Ghost Recon* действительно намного мощнее, чем тот, на котором были сделаны игры серии *Rainbow Six*.

Сюжет одиночной кампании достаточно интересен и, безусловно, привлечет внимание всех поклонников фильма и книги, но главное достоинство *Sum of All Fears* – это, конечно, мультиплеер. Игра включает все самые популярные режимы, включая Team Deathmatch и Domination. Кроме того, разработчики сейчас оттачивают несколько новых модификаций, которые могут попасть, а могут и не попасть на диск, – например, кошки-мышки, поставленный с ног на голову Playground Classic, Tag и т.д.

Подводя итог, можно сказать, что опасения хардкорных фанатов, считающих, что *Sum of All Fears* окажется недостаточно сложной и серьезной, вполне обоснованы. Но разве это так уж плохо? Зато миллионы геймеров, предпочитающих игры, ориентированные на экшен, – типа *Counter-Strike* или *TacOps* – будут на седьмом небе от счастья, когда в июле на экраны выйдет боевик, а в магазины поступит очередное творение Red Storm.



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft** РАЗРАБОТЧИК: **Red Storm**
URL: **www.redstorm.com** ДАТА ВЫХОДА: **лето 2002**

Конек *IWD2* – всевозможные огненные заклинания, которые так эффективны против полярных гоблиноидов.



Barbarians, Bugbears, полукровки Yuan-Ti – вот только несколько примеров экзотических противников, с которыми вам предстоит встретиться.



Процесс истребления монстров в подземельях слегка разбавлен головоломками и ловушками – наподобие того, что было в Durlag's Tower.

ICEWIND DA

Геноцид по правилам 3-ей редакции D&D. Тьерри Нгуен

Иногда нас тянет на что-нибудь эпическое, типа «Властелина Колец», а иногда наоборот – хочется просто помахать мечом в стиле *Конана-Варвара*. Первый *Icewind Dale* показал всем, что можно сотворить с *Baldur's Gate*, если очистить его от всяческих заморочек и сосредоточиться исключительно на массовом уничтожении монстров. В *Icewind Dale II* корифеи из Black Isle собираются продолжить эту славную традицию и вывести процесс бесконечной резни на качественно новый уровень.

Игра использует 3-ю редакцию правил *D&D* – соответственно, все станет проще, логичнее и играбельнее. Независимо от своей расы, герой может выбрать абсолютно любую профессию и взять в руки любое оружие. С одной стороны, это позволяет создавать совершенно убийственные сочетания, типа хоббита-монаха. С другой – означает, что хотя ваш Wizard и в состоянии взмахнуть алебардой, но вряд ли он покажет при этом выдающиеся результаты.

При создании персонажа вы сможете выбрать его вид (эльф, гном, человек...), подвид и особые качества. Подвиды включают как старых добрых знакомых (например, темные эльфы Drow), так и совершенно новых и экзотических (гибрид человека и небожителя Aasimar или таинственный Ghostwise Halfling). Все они обладают специальными способностями, недоступными «стандартным» расам, но медленнее прогрессируют в своем классе (т.е. паладин Gold Dwarf будет всегда на 1 уровень отставать от паладина – обычного дварфа). Особые качества приобретаются героями примерно так же, как это было в Fallout, – каждые несколько уровней вам предлагается выбрать новое свойство, например Dirty Fighting (умение ослепить или парализовать врага), Arterial Strike (удар наносит меньшее повреждение, но вызывает сильное кровотечение) и т.д.

Использование правил 3-ей редакции означает, что подклассы, так полюбившиеся нам в *Baldur's Gate II*, уходят в прошлое, но дизайнер Black Isle Джей. И. Сойер заверяет, что, имея в распоряжении такое количество профессий, подвидов и спецспособностей, можно будет без проблем воссоздать любой подкласс.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Interplay РАЗРАБОТЧИК: Black Isle Studios
URL: www.interplay.com ДАТА ВЫХОДА: лето 2002



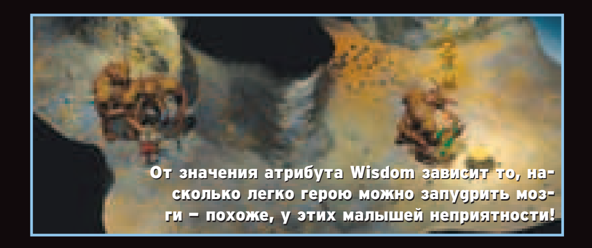
Изменения в магической системе мистер Сойер комментирует так: «Красивые, но реально не используемые игроками заклинания мы заменяем теми, что будут действительно полезны». В качестве примеров приводятся такие спеллы как Aegis (8-й уровень, одновременное наложение целого букета защитных заклятий, делающих кастера на короткое время практически неуязвимым) и Flensing (на каждый уровень кастера мишень получает урон D4 и у нее начинается кровотечение). Вообразите себе, что это заклинание применит маг 20-го уровня – в течение одного раунда его противник получит целых 20 ударов!

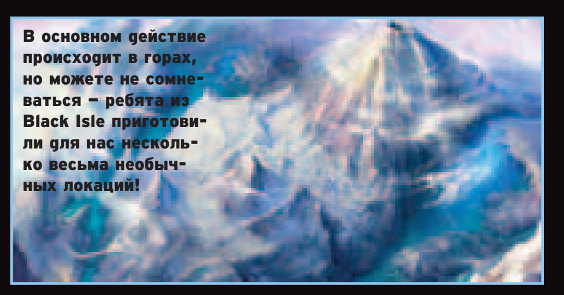
Сюжет закручен вокруг противостояния Десяти Городов и невесть откуда взявшихся орд гоблиноидов, а ваша партия в этой связи получает задание устроить зеленокожим массовый геноцид. Обещано множество разнообразных локаций, включая населенный призраками лес, потайное убежище в джунглях, древний ледяной храм и заброшенный монастырь.

Если оригинальный *IWD* представлял собой чистый и неразбавленный hack&slash, то *Icewind Dale II* – это hack&slash с головоломками. Подобно второму (и последнему) адд-ону к *IWD – Trials of the Luremaster*, – вторая часть слегка разбавит бесконечное рубилово несложными паззлами. Например, вы можете оказаться на гигантском поле для игры в крестики-нолики, и для того, чтобы нарисовать в квадрате крестик, должны будете победить (один на один!) стоящего там монстра. Несмотря на то, что размеры игрового мира примерно такие же, как и в первой части, эти головоломные задачки должны существенно удлинить время прохождения.

Интерфейс серьезно обновлен, теперь он имеет мало общего с тем, что было в *BG* и оригинальном *IWD*, а скорее напоминает *Planescape: Torment* – большая часть информации передвинута в нижнюю часть экрана, включая диалоговое окно и многочисленные кнопки. На экране Inventory теперь будет три (а не два!) ряда для предметов, а также больше слотов под вспомогательное оружие – наконец-то мы сможем переключаться между двуручной алебардой, луком и комбинацией меча и щита прямо в бою, не залезая для этого в инвентарь, чтобы убрать ненужные предметы в рюкзак, а нужные перетащить в руки героя!

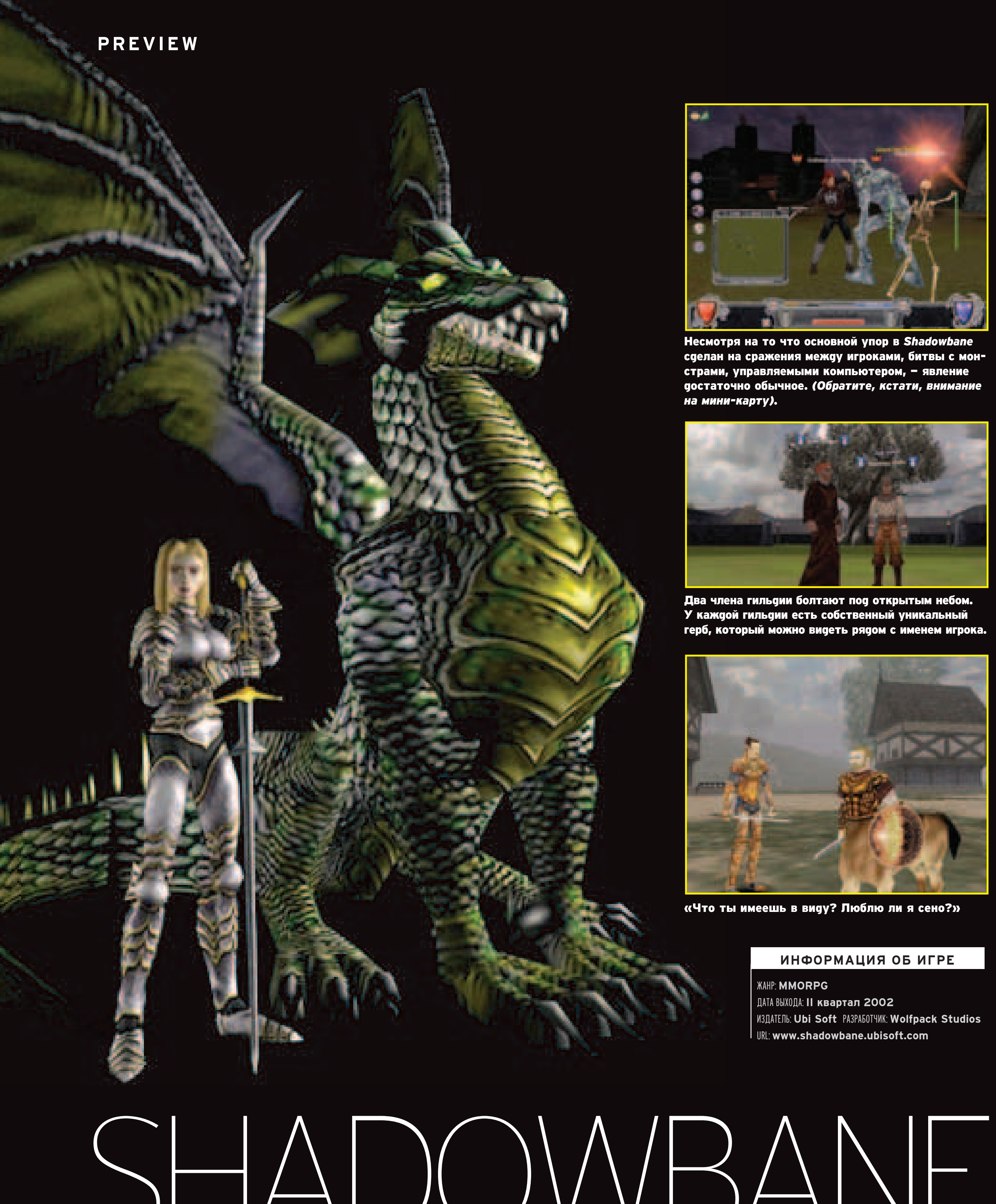
В целом, создается впечатление, что *Icewind Dale II* станет классическим сиквелом, в котором учтены все достоинства и исправлены все недостатки первой части. И он поможет нам отлично провести время в ожидании выхода эпических тяжеловесов, вроде *Neverwinter Nights*.


От значения атрибута Wisdom зависит то, насколько легко герою можно запудрить мозги – похоже, у этих малышей неприятности!


В основном действие происходит в горах, но можете не сомневаться – ребята из Black Isle приготовили для нас несколько весьма необычных локаций!

Наконец-то мы сможем переключаться между двуручной алебардой, луком и комбинацией меча и щита прямо в бою.


Некоторые локации (например, старая мельница с запертым под ней мальчиком) подверглись косметическому ремонту.



Несмотря на то что основной упор в *Shadowbane* сделан на сражения между игроками, битвы с монстрами, управляемыми компьютером, – явление достаточно обычное. *(Обратите, кстати, внимание на мини-карту).*

Два члена гильдии болтают под открытым небом. У каждой гильдии есть собственный уникальный герб, который можно видеть рядом с именем игрока.

«Что ты имеешь в виду? Люблю ли я сено?»

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЖАНР: **MMORPG**
ДАТА ВЫХОДА: **II квартал 2002**
ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft** РАЗРАБОТЧИК: **Wolfpack Studios**
URL: **www.shadowbane.ubisoft.com**

SHADOWBANE

Что ждет онлайновые игры? Джефф Грин



Трехмерный движок *Shadowbane* выглядит впечатляюще даже в бета-версии. А финальная версия будет поддерживать PC, Mac и UNIX!

Впервый и последний раз мы цитируем Хью Льюиса на страницах *CGW*: «Дайте нам новый наркотик!» Те из нас, кто имел несчастье подсесть на онлайновые ролевые игры вроде *Ultima Online* или *EverQuest*, пришли к неутешительному выводу: все они похожи друг на друга. Даже лучшие представители второй волны массовых многопользовательских ролевок (MMORPG) — *Dark Age of Camelot* и *Anarchy Online* (после установки первой тысячи патчей) — превратились в монотонную прокачку героев путем истребления бесконечных толп монстров. Получив новый уровень, начинаем мочить более крутых противников, и так до бесконечности...

Совсем другое дело — *Shadowbane*. Если разработчики из Wolfpack Studios выполнят все свои обещания, связанные с этой амбициозной онлайновой игрой (являющейся скорее стратегией, нежели RPG), то геймеры наконец-то получат то, чего им еще никто не смог дать — массовую многопользовательскую игру, в которой будет изменяющееся и развивающееся общество, в которой можно будет объединяться и драться друг с другом, завоевывать и строить города, и приобретать власть над другими игроками.

Shadowbane моделирует феодальное сообщество и на первый взгляд кажется стандартной фэнтезийной онлайновой RPG. Вы начинаете игру слабым безземельным новичком, не принадлежащим ни к одной фракции. Выбираете расу героя (человек, эльф, гном и т.д.), базовую профессию (боец, лекарь, маг или вор) и распределяете бонусные очки по основным атрибутам. Затем персонаж оказывается на специальной территории для новичков, где можно поохотиться на слабых монстров и слегка поднять уровень. Итак, вроде бы пока все стандартно.

Самое интересное начинается, когда вы покидаете зону безопасности и вступаете в игровой мир. Отныне любой может вас убить. Да, да, за пределами специальных зон все сражаются против всех. Разработчики хотят воссоздать реальный мир, со всеми его опасностями и непредсказуемыми последствиями. И как в реальной жизни, именно угрозы и опасности заставляют игроков объединяться в сообщества и строить экономику.

Вы хотите отомстить убившему вас подонку? Вам есть куда обратиться за помощью! В игровом мире существует множество гильдий. И это не условные гильдии, как в *EverQuest*, а самые настоящие города-государства, со зданиями, принадлежащими живым игрокам, и правительствами, сформированными из них же.

Итак, вас кто-то пришиб. Негодяй не сможет скрыться незамеченным — его имя появится у вас в персональном «черном списке», хранящем записи о 10 ваших последних убийцах. Теперь представим себе, что где-то поблизости есть гильдия, активно набирающая новых членов, так как даже новички могут охотиться, убивать монстров и содействовать развитию местной экономики. Вступайте в гильдию, и вот уже целый город готов убить любого, кто обидит вас. Вожди гильдии могут даже поставить против имени вашего врага специальную пометку и тогда городская NPC-стража убьет его, как только мерзавец окажется в поле их зрения — после этого он вряд ли осмелится вновь приблизиться к городу.

Гильдии отнюдь не статичны и не похожи друг на друга. Игроки могут построить демократическое общество (все члены гильдии имеют равный голос), республику (управляемую избираемым внутренним советом), олигархию (всем управляет внутренний совет, который ни перед кем не отчитывается) или монархию (один человек заправляет всем). Любой игрок имеет возможность вступить в любую гильдию или создать собственную по своему вкусу, гильдии могут заключать между собой союзы или сражаться за власть над миром. Хаос? Цивилизованный порядок? Диктатура? Решать игрокам (разумеется, вместе с разработчиками, которые будут наблюдать за происходящим, добавлять новые территории и устраивать интересные события).

В отличие от многих других онлайновых игр, мир *Shadowbane* будет постоянно развиваться и меняться.

Мы вам рассказали только о вершине айсберга. Посмотрите на скрины и зайдите на официальный сайт. Про игру ходят самые невероятные слуги, и все они на чем-нибудь основаны. Вы устали драться с крысами и гоблинами? Устали тупо набирать уровни? *Shadowbane* предлагает реальную альтернативу. Вопрос только в том, хватит ли у ребят из Wolfpack таланта, чтобы воплотить все свои замыслы, и хватит ли у геймеров храбрости, чтобы оценить их по достоинству.

Города огромны, но дружественный интерфейс не даст вам заблудиться.



Добыча минералов на астероидах – самый быстрый и легкий путь срубить немного денег на начальных стадиях игры.



Суммарная длительность роликов, демонстрирующих сюжет, превышает 2 часа.

FREELANCER

Космические симуляторы перестают быть симуляторами. Роберт Коффей

Компания Digital Anvil предлагает нам отбросить все предубеждения, связанные с космосимуляторами. Забудьте о линейном сюжете, о стерильном и военизированном будущем, выбросите на помойку любимый джойстик. По замыслу авторов, *Freelancer* должен возродить загибающийся жанр и стать этаким «Diablo в космосе» – самой увлекательной и при этом самой простой в управлении космической аркадой за всю историю компьютерных игр. Амбициозная цель, ничего не скажешь...

Игровой мир *Freelancer* – это живая вселенная. Ее устройство самым серьезным образом влияет на все аспекты геймлея – далекие спиральные туманности растут по мере того, как вы к ним приближаетесь, генератор случайных миссий снабжает каждого из 1200 (!) неигровых персонажей собственной историей, кодексом чести и целями (и все это, естественно, определяет их взаимоотношения с игроком). Масштаб игры раскрывается в мелочах – притормозите у гигантской космической станции и вы услышите динамически генерируемую беседу диспетчеров, обсуждающих стартующие и приземляющиеся корабли. Все это, вместе взятое, производит просто ошеломляющее впечатление, заставляя поверить в реальность происходящего.

Геймплей отличается от всего, к чему вы успели привыкнуть. Во-первых, управление осуществляется мышью, а не джойстиком. Корабль перемещается автоматически – от одного навигационного пункта к другому – и во время межзвездных странствий, и в бою. В отличие от большинства космических аркад, являющихся, по сути, трехмерными шутерами в космосе, *Freelancer* больше ориентирован на тактику. Вы просто кликаете на кнопке того маневра, который должен выполнить корабль, целитесь в противника курсором мыши и открываете огонь. И когда с меня сняли это тяжелейшее бремя – лично пилотировать звездолет – я вдруг обнаружил, что могу теперь принимать стратегические решения: какую подсистему врага разрушить, как перераспределить энергию, какое оружие будет оптимальным в данной ситуации... Это оказалось намного интереснее, чем космические пятнашки, являющиеся непременным атрибутом любого космосима. Впрочем, если вы хотите сами взять в руки штурвал – флаг вам в руки, садитесь в пилотское кресло и вперед!

Наличие автопилота и управление с помощью мышки – это всего лишь два показательных примера того, как разработчики стараются расширить аудиторию своей игры и сделать ее доступной не только для фанатов *StarLancer* или *Freespace 2*. Вы можете целиться во врагов на основном экране или же кликать на них на радарной карте. Интерфейс удобен настолько, что полностью исключает бесцельные блуждания – если вы хотите попасть в бар, то вам не нужно ломиться во все подряд двери на этой проклятой космической станции, просто кликните на кнопке «Go to Bar». Всякий раз, когда в поле вашего зрения будет появляться «сюжетная» звезда, игра будет выдавать соответствующее сообщение, при этом вы можете кликнуть на нем и начать сюжетную миссию, а можете продолжить выполнять случайные задания.

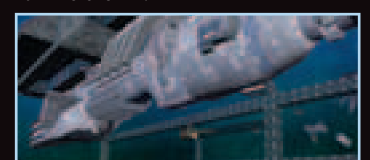
Однако, помимо случайной генерации квестов, позаимствованной из *Diablo*, у *Freelancer* есть еще одна весьма важная особенность – сюжет. Общая продолжительность заставок превышает два часа, но ролики – вещь второстепенная, намного важнее ваши действия и реакция игрового мира на них. Не забывайте, ведь перед нами – живая вселенная, в которой вы можете, например, уничтожить пиратскую базу (ведь пираты – это не случайно генерируемые космические монстры, им надо где-то жить) и сделать данный сектор галактики безопасным для полетов. По мере выполнения сюжетных заданий изменяется общий политический климат вселенной, заключаются и распадаются альянсы, меняется ваша роль и ваше отношение к происходящему...

А после того, как эпический сюжет, связанный с переселением человечества в далекий уголок галактики, завершится, вы можете продолжить игру и исследовать более 30 звезд, не задействованных в основной линии. Вы можете любоваться прекрасными видами далеких планет, можете совершенствовать корабль, можете и дальше выполнять миссии по сопровождению грузов и поимке преступников. Вселенная продолжает жить даже после того, как сюжет заканчивается.

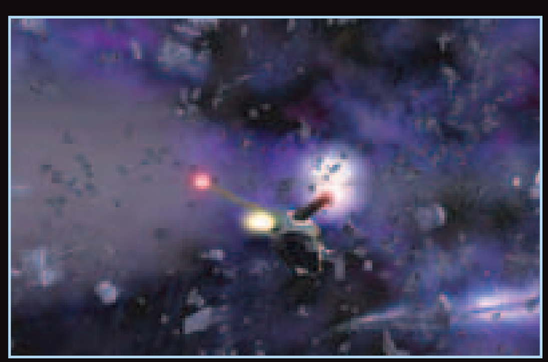
Более двух лет назад *CGW* поместил картинку из *Freelancer* на обложку и назвал его одним из пяти шедевров, которые кардинально изменят игровой мир. Мы по-прежнему верим в это, и, что еще более важно, – ребята из Digital Anvil тоже так считают.



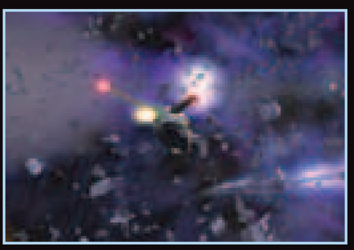
Модели кораблей, которые мы увидим в игре, ничем не уступают, а скорее превосходят по качеству свои рисованные скетчи.



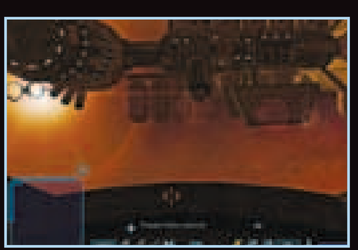
Freelancer поражает своими масштабами. Ваш звездолет кажется маленьким рядом с этим грузовым кораблем средних размеров, который в свою очередь кажется крошечным по сравнению с гигантской космической станцией.



Звездные системы просто великолепны.



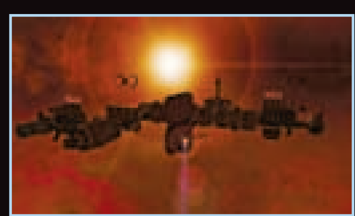
Чтобы пройти через эту зону, полную разнообразного мусора, вам придется отключить автопилот.



Интерфейс управления кораблем потрясающе удобен и эффективен.



Автопилот без проблем пристыкует вас к космической станции, но при желании можно проделать эту операцию и вручную.



Эта звезда отнюдь не является декоративным символом, обозначающим очередную солнечную систему, – если вы подлетите на несколько парсеков ближе, то увидите, что ее яркость изменилась.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ЖАНР: Space simulation
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: Digital Anvil

Reviews

Мы любим игры, мы их ненавидим под редакцией Роберта Коффей

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

Ghost Recon: Desert Siege

Как мы оцениваем игры?

CGW пишет обзоры только по законченным играм – никаких бета-версий или патчей



★★★★★ **ВЕЛИКОЛЕПНО** Одна из немногих игр, в которых все здорово. Рекомендуется всем, однозначно.

★★★★☆ **ОЧЕНЬ ХОРОШО** Игра достойна вашего времени и денег, но не лишена недостатков.

★★★☆☆ **СРЕДНЕ** Неудачная реализация хорошего замысла или просто пустышка.

★★☆☆☆ **СЛАБО** Крайне низкая игровая ценность, слабая задумка или очередной клон.

★☆☆☆☆ **УЖАСНО** Одна из немногих игр, в которых все плохо. Жалкое зрелище. Отстой.

Дуэли на световых мечах – главный козырь игры. Кстати, парень в черном – это сам Люк Скайуокер, сражающийся вместе с Кайлом.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Как повторить успех классической игры по *Star Wars*? Создать более лучшую игру! **Джефф Грин**



ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **Raven** ЖАНР: **FPS** URL: **www.lucasarts.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, есть насилие** ЦЕНА: **$49.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 64 MB RAM (128 MB для Windows 2000/XP), 665 MB на диске, 3D карта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**

Через двадцать пять лет после выхода первого фильма, принесшего неувядаемую славу никому тогда не известным режиссерам, актерам и сценаристам, Империя *Star Wars* по-прежнему пребывает на пике популярности. Нельзя сказать, что все игры по этой вселенной были удачными. Но когда разработчикам LucasArts удается соединить колорит «далекой-далекой галактики» с интересным сюжетом и великолепным геймплеем, *Star Wars*-игры стабильно получают признание благодарной публики. И ожидаемый всеми *Jedi Knight II: Jedi Outcast* – сиквел лучшей Action-игры 1997 года – полностью оправдал наши надежды и не посрамил марку *Star Wars*.

Сюжет *Jedi Outcast* разворачивается спустя 9 лет после событий оригинального *Jedi Knight*. Вы вновь выступаете в роли Кайла Катарна (Kyle Katarn). В прошлой серии этот парень, чем-то напоминающий легкомысленного Хана Соло, почти перешел на темную сторону Силы. С тех пор много воды утекло, Кайл отрекся от статуса рыцаря Джедай и передал все свои знания и световой меч Люку Скайуокеру. Новая игра начинается с того, что Кайл и его очаровательный напарник получают от Новой Республики рутинное задание проверить некую удаленную планету на предмет наличия там сил Империи. Естественно, события начинают стремительно разворачиваться по совершенно неожиданному сценарию, и Кайлу вновь приходится противостоять Империи в качестве рыцаря Джедай.

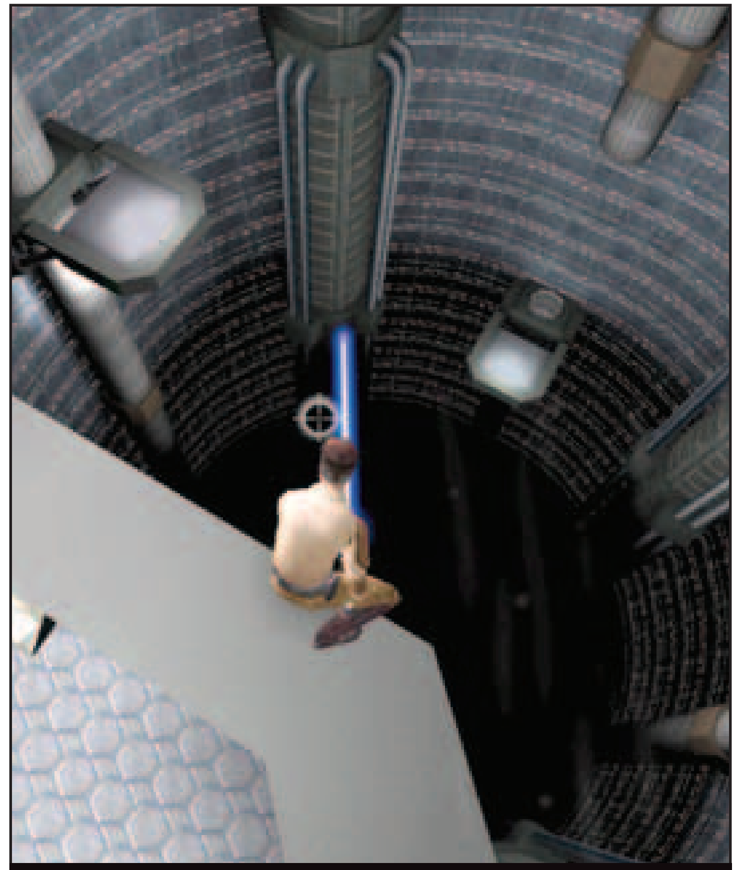
Сюжет удался. Разработчики из Raven Software, на счету которых среди прочего есть такая «сюжетная» игра как *Star Trek: Elite Force*, обладают даром сочетать антураж популярных вселенных с увлекательным геймплеем и профессиональным дизайном. В итоге, мы имеем лучшую компьютерную игру по *Star Wars* за многие-многие годы.

Jedi Outcast использует движок *Quake III: Team Arena*, что значительно расширяет игровые возможности. Действие разворачивается на нескольких огромных уровнях (в основном, под открытым небом) и сочетает классический стиль «беги вперед и стреляй во все, что движется» с разгадыванием паззлов. Многие из головоломок можно назвать типичными (и иногда это достает!), например, задачки на прыжки и реакцию, но есть и несколько паззлов на логику и комбинирование предметов – впрочем, ничего сверхсложного. Я серьезно застревал только дважды, причем оба раза я не мог найти замаскированные ходы, через которые надо было проползти (если вы сумеете обнаружить эти ходы на уровне Yavin 4 с первой попытки, значит вы круче меня.) Будьте внимательны ко всему, что вас окружает, и исследуйте все, что попадается на пути – вам откроется множество секретов и сюрпризов.

Как и во всех шутерах, вышедших после *Half-Life*, сюжет *Jedi Outcast* полон скриптовых событий и диалогов, создающих уни-



Графически световые мечи выполнены безупречно, во время дуэлей вокруг сражающихся во все стороны летят искры.



Как и в предыдущих частях *Jedi Knight*, некоторые уровни вызывают сильное головокружение и даже тошноту.



Парень за синим силовым полем – не кто иной, как Ландо Калриссиан – киногерой, заглянувший в игру в качестве гостя. А озвучивает его Билли Ди Уильямс!



Световой меч позволяет выигрывать бои вообще без драки – он отражает выстрелы врагов, и те сами себя убивают!

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

По своим возможностям мультиплеер в *Jedi Outcast* ничем не уступает одиночному режиму. Предлагаются различные моды с оригинальными правилами, а также умные боты, способные доставить вам немало интересных минут. Световой меч по-прежнему является самым мощным оружием, хотя ваши оппоненты могут предпочесть ему Disrupter Rifle с оптическим прицелом.

кальную атмосферу – все в тему, никаких переборов или глупостей. В результате игровой мир действительно кажется живым. Этому также способствуют анимация и интеллект противников, не дающих вам расслабиться ни на секунду. Штурмовики и прочие недруги умеют пятиться, уворачиваться и обходить вас с флангов. Правда, если вы покинете комнату, то открыть дверь самостоятельно они не смогут, но когда вы захотите вернуться, враги будут там же – с пушками наготове. Анимация ранения и смерти негодяев доставит вам немало приятных минут: плохие парни хватаются за горло, живот или любую другую часть тела; они извиваются и кувыркаются в воздухе. А Световой меч запросто отсекает у этих бедолаг конечности. Впрочем, так им и надо за то, что присоединились к Империи.

Jedi Outcast обладает отличным геймплеем и захватывающим сюжетом – к сожалению, в последнее время такое случается все реже и реже...

В отличие от двух предыдущих игр серии *Dark Forces*, в *Jedi Outcast* основной акцент сделан на спецспособностях Джедая, а не на массовом отстреле противников – т.е. это не *Quake* в космосе. По мере продвижения по уровням вы разучиваете потрясающе мощные заклинания (безо всякого распределения очков), которые очень эффектны внешне и (что еще более важно) чрезвычайно полезны в игре. Проходя по каньону сквозь строй противников на Yavin 4, я использовал Force Pull, чтобы сбрасывать штурмовиков с отвесных скал. Враги были уничтожены без единого выстрела. Заклинания Силы необходимы также для решения многих паззлов – особенно полезны Jedi Mind Trick и Force Speed, являющийся, по сути, улучшенным вариантом bullet-time из *Max Payne*. Как и в *Jedi Knight*, самым лучшим оружием однозначно является световой меч – впрочем, по-другому и быть не могло. Кстати, других Джедаев можно победить только с помощью него.

В целом, мне *Jedi Outcast* очень понравился – перед нами сочетание великолепного геймплея и отменного сценария – явление достаточно редкое среди современных компьютерных игр. Даже название игры выбрано с умом – оно вызывает ассоциацию и с главным героем, и с главным злодеем. Кайл Катарн – не какой-нибудь заурядный мускулистый герой, отпускающий остроты – это неоднозначная и неординарная личность со своей историей. Неожиданный поворот сюжета, когда четверть игры уже пройдена, подводит Кайла к необходимости вновь обрести навыки Силы, а само действие, разворачивающееся на фоне классической музыки Джона Уильямса, вызывает в душе искренний эмоциональный отклик.

Игра великолепна – она стремительна, она сложна, и она чертовски красива. Перед нами первый претендент на звание лучшей Action-игры года. Остается только надеяться, что *Attack of the Clones* сможет повторить успех *Jedi Outcast* хотя бы наполовину.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Увлекательный сюжет, великолепный дизайн уровней, восхитительные сражения на световых мечах и эффекты Силы – все это ставит *Jedi Outcast* в один ряд с предыдущими играми серии *Jedi Knight*, если не выше.

Freedom Force **великолепно передает внешний вид и атмосферу Серебряного века комиксов.**

Freedom Force

Наконец-то по нашим любимым комиксам сделали игру. **Роберт Коффей**



ИЗДАТЕЛЬ: **Irrational Games** РАЗРАБОТЧИК: **EA** ЖАНР: **RPG /strategy** URL: **www.myfreedomforce.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, есть насилие** ЦЕНА: **$39.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 680 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 128 MB RAM, 770 MB на диске** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-4 игрока)**

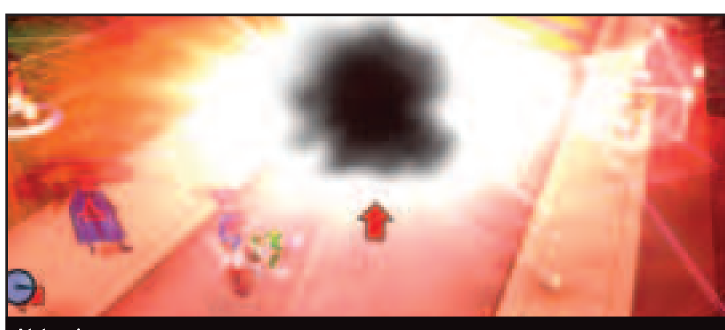
С *Freedom Force* у меня возникла одна серьезная проблема: за все время, проведенное с ней, я не смог сделать ни единой записи. Каждый раз, когда я добросовестно садился за игру с целью написать обзор, я забывал про все на свете. Я был полностью поглощен увлекательнейшими тактическими поединками и RPG-шными нюансами развития персонажей, мне дарил радость каждый байт информации, выжженной лазерным пучком на диске с игрой. И что в итоге? Вот он я, ваш покорный слуга, неделю спустя сижу с одиноким листочком бумаги, на котором написано: «Слишком много кайфа», плюс пометка для самого себя – «Коплю на *Hellfire*». Это означает, что как профессионал, я ставлю игре высочайшую оценку. Вот только мой гонорар за статью можно уместить в спичечном коробке.

На первый взгляд, *Freedom Force* является тактической стратегией типа *X-COM*. Вы управляете командой, в которой может быть до четырех супер-героев, пришедших из комиксов. Защищая Patriot City от инопланетян, динозавров, гигантских роботов и бесчисленных армий коварных супер-злодеев, вы зарабатываете Prestige Points – бонусные очки, которые используются для найма новых членов вашей команды, включая и тех, которых вы создаете сами. По завершении очередной миссии каждый герой получает опыт, при этом львиная доля очков достается персонажам, непосредственно принимавшим участие в сражениях. Героям, накопившим достаточно опыта для перехода на новый уровень, выдаются т.н. Character Points, позволяющие приобрести новые способности или усовершенствовать имеющиеся. Один или два супер-героя будут получать новые уровни практически после каждой миссии, поэтому вам предстоит постоянно терзаться вопросами типа «Сохранить ли мне очки, чтобы в следующий раз, когда Man-Bot повысит уровень, научить его летать, или же прямо сейчас увеличить силу его удара и добавить в арсенал двойной апперкот?»

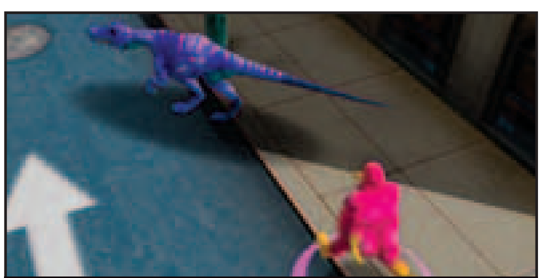
Командная игра

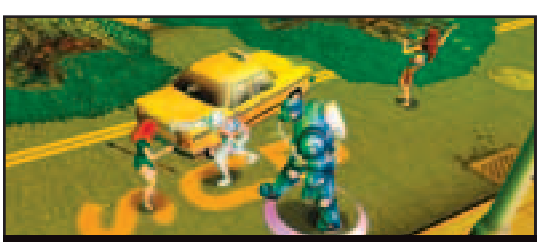
Немного поиграв в *Freedom Force*, начинаешь понимать, что ролевые элементы делают процесс стратегического управления героями значительно более глубоким и личностным, чем это может показаться вначале. Понятно, что в конечном итоге, ваши супер-борцы за добро и справедливость должны быть в состоянии справиться с любым противником. Но разработчики прекрасно понимали, что в любой командно-тактической игре геймеров цепляет именно баланс сильных и слабых сторон отдельных персонажей. Поэтому вам не удастся сконцентрироваться только на прокачке лидера команды Minuteman'а, так как для проникновения в секретную лабораторию Mr. Mechanical'а потребуется суперскорость Bullet. А дистанционные атаки El Diablo и гигантский запас здоровья Man-Bot'а совершенно незаменимы для победы над злыми сильфами Pan'а. Вам пригодится даже умение говорить гадости, которым в совершенстве владеет юный Liberty Lad – это единственная возможность одержать победу в уличных


Man O' War уклоняется от атаки одного инопланетянина, пытаясь одновременно поймать другого в сеть «Бермудский треугольник».


Alchemiss, студентка таинственного колледжа для красавиц с юга, закрывает портал, чтобы остановить инопланетное вторжение.


Minuteman пошатнулся от удара одного из жутких роботов мистера Mechanical'a.


Увы, как бы мой созданный вручную герой по имени Жирный Ренди не старался, ему не догнать этого кошмарного ящера. А жаль – Ренди показал бы ему, где раки зимуют...


У злых сильфов совсем немного хит-пойнтов, но спецспособности делают их одними из самых опасных противников. В данный момент двое из четырех моих героев уже парализованы.

стычках с мерзкими клонами Deja Vu. Дизайн миссий настолько открыт и многовариантен, что вам непременно захочется пройти их заново, но уже с другими героями, – просто чтобы посмотреть, что из этого получится. Можно также создавать команды и сражаться с другими геймерами через Интернет, но все-таки основная прелесть *FF* заключается именно в одиночном режиме.

Freedom Force – не просто выдающаяся игра, это еще и дань Серебряному веку комиксов. Для каждого члена команды авторы заготовили прикольный мультик, повествующий о том, как случайная встреча с Энергией X превратила его в супер-человека. Здания здесь действительно рушатся, уличные фонари можно использовать в качестве дубинок, разрешается даже швырять машины в неприятелей. Ролики между миссиями наглядно воссоздают конкуренцию, флирт и внутренние разборки между различными членами Justice League of America. Здесь есть и характерные для комиксов изображения звуковых эффектов, кричаще-яркие, но безупречные по своему стилю костюмы, путешествия во времени, масштабные битвы за судьбу человечества, высокопарные описания каждого персонажа и каждой вещи в игре (типа: здание – «гордый элемент городского ландшафта Patriot City», T-rex – «Царственный правитель ящеров-тиранов» и т.п.). Вы найдете во *Freedom Force* абсолютно все, что ранее встречали в комиксах.

Ну а как насчет супер-злодеев?

Их предостаточно. Единственное серьезное упущение авторов - отсутствие у мерзавцев предыстории. Несмотря на то что разработчики хорошо понимают суть жанра комиксов, они, кажется, забыли, что биография Джокера не менее важна для нас, чем история Бэтмана. Во *Freedom Force* предостаточно злодеев с трагической судьбой, крутых гангстеров, чокнутых бродяг и так далее, но вам никогда не узнать, как они докатились до такой жизни.

Теперь – о единственном выявленном в игре недостатке. В результате досадного бага один из членов команды вдруг перестал мне подчиняться, и я был вынужден заново начать миссию - враги были на недосягаемой крыше здания, а остальные герои не умели летать. Тем не менее, нельзя сказать, что данный инцидент испортил мне удовольствие. Подобно классному комиксу, *Freedom Force* заставляет с нетерпением ждать продолжения. Если все пойдет нормально, expansion pack к игре увидит свет уже в этом году, а вторая часть запланированной трилогии – в 2003-м.

Что касается меня, то я обязательно пройду игру еще раз, прежде чем убрать диск и руководство обратно в коробку и поставить ее на полку.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Чистый и неразбавленный кайф, лучшая игра жанра Strategy/RPG в этом году. Все!

НОВЫЕ ОДЕЖКИ

Где лучше всего брать новые скины для создаваемых собственными руками супер-друзей? Продюсер *Freedom Force* Кен Левайн рекомендует два сайта: www.darkjared.addr.com/ff /ffmain.htm и www.freedomforcecenter.com. На обоих сайтах еще до релиза игры были выложены сотни шкурок, причем для самых популярных героев, вроде Бэтмана, их количество исчисляется десятками. Настоящим знатокам комиксов потребуется по меньшей мере целый день, чтобы создать команду своей мечты.

Мы же во всеуслышание заявляем, что редакция *CGW* не успокоится, пока не соберет самых лучших бойцов (Rorschach, Mr. Furious и Too Much Coffee Man) в смертельно опасную команду, наводящую на врагов ужас одним своим видом. Берегитесь!

Destroyer Command

Долгожданному симулятору от SSI лучше вернуться обратно в сухой док. **Томас МакДональд**

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft**
РАЗРАБОТЧИК: **Ultimation**
ЖАНР: **Военно-морской симулятор**
URL: **www.destroyercommand.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех**
ЦЕНА: **$39.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 266, 64 MB RAM, 750 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 750, 124 MB RAM**
MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

Destroyer Command вышел из родного порта слишком поздно, он оказался лишенным своей самой интересной фишки и по самый борт нагруженным багами – от мелких, размером со шлюпку, до огромных, как линкор «Бисмарк». Однако несмотря на все проблемы, связанные с преждевременным выходом в свет, *Destroyer Command* по-прежнему имеет сильный потенциал и может стать со временем хорошей игрой благодаря классическому дизайну, позаимствованному из серий *Silent Hunter*.

Компания Ultimation (автор *Panzer Command* и *Harpoon 4*) разрабатывала *Destroyer Command* одновременно с *Silent Hunter II*, обе игры сделаны на одном и том же движке и имеют одинаковый интерфейс. Соответственно, они должны были быть совместимы между собой и моделировать в сетевом режиме борьбу эсминцев и подводных лодок. На торце коробки с игрой можно прочесть гордую надпись: «Сразись с обладателями *Silent Hunter II* в онлайне». Поскольку одной из основных задач эсминца во время Второй Мировой Войны была именно охота за субмаринами, обещанная совместимость с недавно вышедшим симулятором подводных лодок была самой ожидаемой фишкой *DC*. Облом... Игра вышла без нее, а многопользовательский режим оказался на редкость сырым и нестабильным.

Одиночная игра представляет определенный интерес для любителей морских баталий, но вряд ли привлечет поклонников других жанров. По сути, перед нами смесь симулятора боевых кораблей от первого лица и морской тактической стратегии, наблюдаемой в перспективе сверху-вниз. В принципе, вы можете вообще не утруждать себя посещением различных постов на кораблях. Большую часть игры можно пройти, указывая направление движения и цели для атаки на стратегической карте, при этом классическое «мышиное» управление осуществляется с помощью многочисленных всплывающих окошек и подменюшек.

Детализация приборов и панелей великолепна, но по достоинству это смогут оценить только самые хардкорные игроки.

Разумеется, такой подход делает бессмысленным детальное моделирование корабельных постов. Вы можете занять любой пост и лично пострелять из пушек, но по большому счету это никому не нужно. Трехмерная графика выглядит изрядно устаревшей, что еще сильнее отбивает желание самому вести артиллерийские дуэли. Детальное воспроизведение корабельных систем управления и толстый мануал – это, конечно, здорово, но только для хардкорных фанатов.



В миссии, где нужно уничтожить несколько стоящих на якоре транспортов, можете смело подходить на самую короткую дистанцию и спокойно их топить – ни сами транспорты, ни корабли сопровождения на вас не среагируют.



Интерфейс довольно удобен, он позволяет вам занять любой пост, лично руководить стрельбой, а также отдавать подчиненным сложные приказы.

Игра предлагает две кампании – Атлантическую и Тихоокеанскую, ряд исторических сценариев и программу для самостоятельного создания миссий. Все сценарии жестко заскриптованы, элементы случайности в них практически отсутствуют, что сильно снижает желание пройти *Destroyer Command* во второй раз. Заскриптованные события включают атаки противника, приказы эскортировать свои суда и охоту за подводными лодками. Как правило, игры по сети между двумя геймерами более-менее стабильны, но при увеличении количества участников все летит к черту. Поддержка ВОСЬМИ игроков, указанная в инструкции, – фантазия разработчиков, не более того.

Баги, приводящие к зависанию, равномерно разбросаны по всей игре, а отсутствие одного маленького файла делает бесполезной утилиту Vessel ID. Ужасный баг в Атлантической кампании приводит к тому, что, успешно выполнив все задачи и с победой вернувшись в родной порт, вы не получаете награду. AI – как свой, так и вражеский – на удивление непоследователен в своих действиях. В одной миссии все корабли действуют согласованно и эффективно, а в другой – сталкиваются друг с другом. Все эти проблемы на корню убивают игровую атмосферу. У *DC* есть задатки отличного военно-морского симулятора, жанра в наше время редкого и имеющего не очень многочисленных, но верных поклонников. Но эти поклонники достойны большего, чем упакованная в красивую коробку бета-версия.



Хороший военно-морской симулятор с кучей нереализованных возможностей и багов.

Ghost Recon: Desert Siege

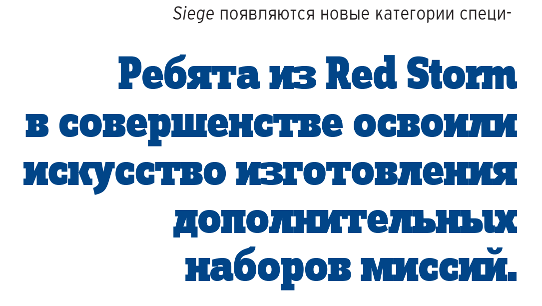
Где, черт побери, эта проклятая Эритрея?! **Рафаэль Либераторе**



ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft**
РАЗРАБОТЧИК: **Red Storm**
ЖАНР: **Combat sim**
URL: **www.redstorm.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет, кровь, насилие**
ЦЕНА: **$19.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128 MB RAM, 1GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600**
MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-36 игроков)**

Ghost Recon: Desert Siege появляется на волне успеха предыдущих игр серии *Rainbow Six*, он несет множество улучшений, сюрпризов и подарков для фанатов, а также давно ожидаемый всеми редактор миссий. Сюжет адд-она разворачивается в маленькой Восточно-Африканской стране под названием Эритрея, где на песчаных просторах царят беззаконие и произвол, а разрозненные банды головорезов устраивают кровавые вылазки в соседнюю Эфиопию. Разработчики из Red Storm приложили много усилий для того, чтобы игроки не восприняли *Desert Siege* как банальный набор новых миссий. Прежде всего, этих миссий целых 8 (по сравнению с 5 в адд-онах к *Rainbow Six*), и все они крайне сложны и разнообразны – от штурмовых рейдов и освобождения заложников до захвата главарей террористов и подрыва танковых колонн. Некоторые миссии даже слишком сложны – вражеские джипы и пикапы постоянно разъезжают по пустыне и чертовски метко стреляют, т.е. снять врага издалека становится почти невозможно. Кроме того, в *Desert Siege* появляются новые категории специалистов (например, эритрейский партизан-снайпер), новое оружие (PKM) и новый камуфляж для действий в пустыне. Все это служит наглядным доказательством того, что ребята из Red Storm в совершенстве освоили высокое искусство изготовления дополнительных наборов миссий к хитовым играм. Бесплатный совет для всех остальных разработчиков: берите с них пример.





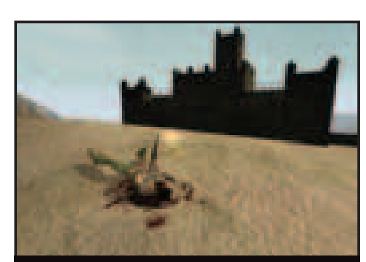


Если вы подползете достаточно близко, то услышите, как эти парни обсуждают сравнительные достоинства АК-47на амхарском языке, а еще того парня, который недостаточно внимания уделял своему «Калашу».

При установке *Desert Siege* оригинальный *Ghost Recon* обновляется до версии 1.2, при этом здорово умнеет AI – как противника, так и вашей команды, увеличивается стабильность (например, начинают корректно работать Autorun и Quick Load), а также добавляется целый ряд интерфейсных и игровых улучшений. Да что там говорить, бинокль отныне работает так, как должен работать нормальный бинокль, а солдаты отвечают на вражеский огонь по вашему приказу – разве это не здорово? Кроме того, графически *Desert Siege* выглядит лучше своего оригинала и в нем корректно реализована поддержка видеокарт семейства Voodoo.

Но больше всего сюрпризов парни из Red Storm приготовили для любителей многопользовательских баталий. 9 новых видов оружия (старушка M60, российский карабин «Гроза», потрясающе точная снайперская винтовка H&K PSG-1 и т.д.). Улучшена поддержка пользовательских модификаций, обновлен интерфейс, добавлены карты, смоделированные на основе реальных ландшафтов Калифорнии, Вашингтона и Северной Каролины. Официально в игре есть два сетевых режима – Domination и Siege. Но самое главное – разработчики наконец-то выложили на диск редактор миссий и соответствующую документацию, дав тем самым фанатам возможность самим создавать карты и вносить в сценарии различные изменения.

Циники могут назвать *Desert Siege* «патчем, выдаваемым за новую игру». Но восемь классных миссий, куча улучшений и редактор сценариев – это совсем не мало, даже для отдельной игры!



Никто не предупредил это чучело, что силуэты на фоне гор – не к добру. О чем они там у себя думают?



ВЕРДИКТ ★★★★½

Даже если бы в *Desert Siege* не было многочисленных улучшений, исправлений и сюрпризов, его стоило бы купить за один только редактор миссий!

Разрушить базу врага, захватить его здания или полностью отрезать от ресурсов – вот три основных пути к победе.

Warlords Battlecry II

Феи и демоны в сборе – пора начинать. **Том Прайс**



ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft** РАЗРАБОТЧИК: **Strategic Studies Group** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.warlordsbattlecry2.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие, кровь** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 64 MB RAM, 830 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Буду откровенен – я отнюдь не являюсь фанатом драконов, фей, чертенят и прочей сказочной публики. Для меня слово «фэнтези» ассоциируется, скорее, с храбрыми рыцарями, спасающими прекрасных девиц в заколдованном лесу. При этом я – страстный поклонник хороших риал-тайм стратегий, особенно тех, что отвергают навязшие в зубах шаблоны жанра и сочетают динамичный геймплей и элементы RPG.

Warlords Battlecry II как раз и является такой игрой – это отличная RTS, являющаяся дальнейшим развитием инновационных идей первой части. Поверьте, вы много потеряли, если не играли в оригинальную *Warlords Battlecry*, вышедшую в 2000 году. Однако сильно огорчаться не стоит, ибо *Battlecry II* весьма напоминает своего предшественника, неся при этом множество новых фишек и предлагая еще более интересные стратегические решения.

По сложности и глубине *Warlords Battlecry II* не уступает Марианской впадине.

Хочу стать героем!

Главным элементом игрового процесса является герой – ваш главный юнит, представляющий одну из 12 рас: Humans, Undead, Dwarves, Barbarians, Minotaurs, Orcs, High Elves, Wood Elves, Dark Elves, Fey, Daemons и Dark Dwarves. У него есть профессия (воин, маг, вор или священник) и специальность. Доступные специальности зависят от класса - для большинства профессий их не менее четырех, а у мага – целых семь. За сражения и квесты герои получают опыт, а накопив его в достаточном количестве, повышают свои атрибуты и развивают многочисленные навыки и магические умения. Вообще, элементы RPG играют в *Battlecry II* огромную роль, проработанность ролевой системы удовлетворит даже самых взыскательных геймеров, но – что удивительно – все это абсолютно не утяжеляет игровой процесс. Единственное, что мне не очень понравилось, – малый размер геройского Inventory, но по большому счету это мелочь. Все равно книга заклинаний на порядок эффективнее самых навороченных предметов!

Темный эльф Kargoth

Герой – не просто самый мощный юнит, у которого много хит-пойнтов и который умеет колдовать, – он настоящий мастер на все


Flame cannon

Редактор карт и миссий выполнен весьма изящно.


Радиус действия специальных способностей героя может меняться в зависимости от его опыта и носимых артефактов. Все, что сейчас находится внутри этой сферы, скоро будет принадлежать нам.

руки, способный выполнить любое ваше задание. Например, в случае нехватки рабочих герой сам возведет все необходимые здания. Кроме того, он умеет захватывать вражеские строения и, что еще более важно, источники ресурсов. Вообще, схема управления ресурсами в *Battlecry II* – одна из самых логичных и необременительных за всю историю жанра RTS. Всего ресурсов четыре – золото, металл, камень и кристаллы. После того, как вы захватите шахту, соответствующий ресурс начинает автоматически поступать к вам с определенной скоростью, независимо от того, в какой части карты расположена данная шахта. Скорость добычи можно повысить, например, прикрепив к шахте рабочего (причем он не будет бегать туда-сюда, а зайдет внутрь и там останется), скастовав определенное заклинание или построив специальное здание, зависящее от расы, за которую вы играете. Например, Демоны, чтобы ускорить добычу ресурсов, возводят виселицу, а затем изучают «Принудительный труд». В целом же экономика *Warlords Battlecry II* на удивление ненавязчива, и всем остальным RTS следует брать с нее пример.

Богатство возможностей

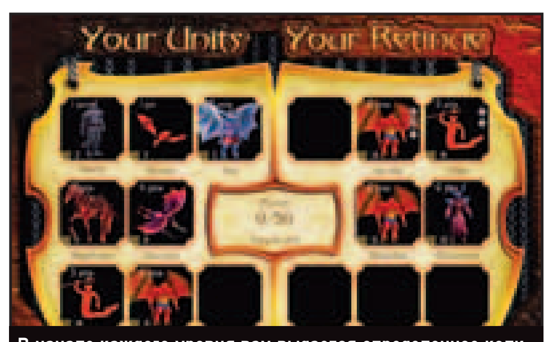
В режиме кампании вам предстоит одну за другой захватывать территории, являющиеся частями большого целостного мира. Каждая отдельная территория – это карта, которая генерится случайным образом на основе ряда параметров, заданных разработчиками. На этой карте нужно сразиться с вражеским героем и его воинством. Противник начинает действовать одновременно с вами, имея примерно такие же стартовые ресурсы и набор юнитов. И начинается классическая RTS. Вы строите базу, используя рабочих или героя, а затем начинаете захватывать ресурсы. Юниты производятся в зданиях, но сами здания и наборы войск у всех разные. И хотя несколько универсальных строений все же есть (городская площадь, защитная башня, гнезда для летунов), огромное разнообразие войск и бесконечное количество комбинаций зданий и апгрейдов, необходимых для их производства, дают возможность применять самые разные стратегии, зависящие от выбранной расы и предпочтений игрока. Чтобы представить себе это богатство, вспомните различия между тремя расами *StarCraft*, а затем вообразите, что таких рас теперь целых 12!

Элементы RPG не ограничиваются тем, что герой получает опыт и кастует заклинания, – периодически он получает небольшие квесты, наградой за которые служат ценные предметы, уникальные юниты или ресурсы. Мне лично количество квестов показалось откровенно недостаточным, но это вопрос вкуса и игрового баланса. В целом же, учитывая огромное количество рас, за которые можно играть, нужно констатировать, что *Battlecry II* сбалансирована просто великолепно.

Однако смею вас уверить, что невзирая на свой красочный дизайн и простенький интерфейс, по сложности и глубине *Warlords Battlecry II* не уступает Марианской впадине. И вам потребуются недели, если не месяцы, чтобы по-настоящему разобраться во всех ее тонкостях. Согласитесь, в наше время, когда средний срок прохождения игры – максимум неделя, – это явление можно назвать уникальным. И неважно, являетесь ли вы фанатом RPG или просто любите хорошие RTS, – к *Warlords Battlecry II* вы будете возвращаться вновь и вновь, гарантирую.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Инновационный подход к классике и грамотное сочетание двух популярных жанров привели к появлению лучшей на данный момент стратегической игры.



В начале каждого уровня вам выдается определенное количество очков для покупки юнитов, при этом количество очков зависит от результата, с которым вы закончили предыдущую миссию.


Осадные орудия – одно из самых классных нововведений.

Из-за огромного количества узких мест и кошмарных боевых машин путь через пещеры сумасшедшего гоблина-изобретателя становится одним из самых сложных эпизодов во всей игре.

Dungeon Siege

Сможет ли эта игра потеснить *Diablo II?* **Роберт Коффей**



ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Gas Powered Games** ЖАНР: **Action/RPG** URL: **www.microsoft.com /games/dungeonsiege** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$49.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 333, 128 MB RAM, 1 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Давайте сразу попытаемся дать ответ на самый главный вопрос: является ли *Dungeon Siege* долгожданным убийцей *Diablo*? Скорее всего, нет, но поверьте – обожаемый всеми красный рогач чудом умудрился выйти живым из схватки с *DS*. Игра сделана просто великолепно, кровавая сеча не прекращается с первой и до последней минуты, и невооруженным глазом видно, что Крис Тейлор и его команда Gas Powered Games с любовью и старанием вылизывали каждый ее пиксель.

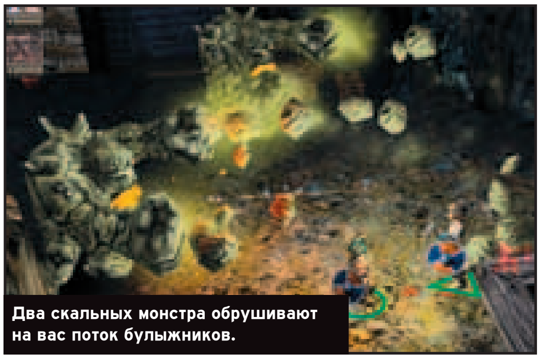
Главная причина того, что *Diablo* остался жив, очень проста: *Dungeon Siege* – это совершенно другая игра. Да, на первый взгляд ее геймплей напоминает очередной *Diablo*-клон: перспектива от третьего лица, бесконечные подземелья, сюжет, которого могло бы и не быть, кликаем на монстре, пока тот не умрет, подбираем вывалившееся добро и переходим к следующему монстру... Но на самом деле все не так. Прежде всего, у вас под началом может быть не один герой, а целая партия, числом до восьми. Одно лишь это в корне меняет весь геймплей. Наличие партии существенно разнообразит «мирную» часть игры – вместо того, чтобы время от времени делать выбор в пользу того или иного скилла (как это было в *Diablo II*), вы возитесь с атрибутами героев практически постоянно. Кроме того, большее количество спутников означает, что вы можете использовать по назначению огромное количество классного оружия и доспехов, которые при другом раскладе были бы вынуждены продавать. Кстати, в отличие от *Diablo II*, в *Dungeon Siege* вам будут постоянно попадаться все более и более крутые предметы – т.е. не получится так, что найдя в середине игры мощный меч, вы окажетесь вынуждены использовать его до самого конца просто по причине отсутствия достойной замены.

Да, на начальной стадии, пока ваш герой действует в одиночку, *Dungeon Siege* весьма напоминает *Diablo*. Но даже на этом этапе можно заметить многочисленные различия. Например, четкая и логичная система развития персонажа, при которой растут наиболее часто используемые атрибуты и навыки, подстраивается под ваш стиль игры с самого первого взмаха ржавой лопаты. Чем больше вы рубите монстров, тем быстрее растут сила и рукопашный бой. Стреляете из лука – увеличиваются ловкость и дистанционная атака. Используете заклинания – повышается интеллект и владение выбранной школой магии.

Отдельные придирчивые игроки могут обвинить ролевую систему *DS* в том, что она навязывает нам всего четыре типа героев – боец, лучник, природный маг или боевой маг. Этот упрек отчасти справедлив, но не забывайте о гибкости этой системы и многочисленных возможностях, которые она предлагает. Например, вам ничто не мешает создать мага, обладающего силой, достаточной, что-

Бои чертовски увлекательны – с одной стороны, они достаточно сложны, а с другой – вполне вам по плечу.


Скелетоподобная душа только что убитой болотной ведьмы поднимается над полем боя.


Два скальных монстра обрушивают на вас поток булыжников.


Ближе к середине игры каждая битва превращается в настоящее шоу световых эффектов!


Значки над головами героев означают, что те только что получили новый уровень в навыке Ranged Combat.

бы носить хорошую броню и ловко управляться с тяжеленным боевым топором, - вы никогда не смогли бы проделать подобное в *Diablo II*, с его жестко заданными классами героев. А в *DS* вам разрешается даже менять профессию присоединяющихся NPC!

Стиль боя резко меняется сразу же после присоединения первого дополнительного персонажа. Отныне от вас требуется не бездумное кликанье, а тактическое мышление. Игру можно поставить на паузу и спокойно отдать приказы – это позволяет выбрать приоритетные цели, сменить построение или перебраться на более выгодную позицию. Данный процесс чем-то напоминает RTS, когда вы стараетесь наиболее эффективным образом использовать свои ограниченные силы, столкнувшись с мечами (а также клыками, когтями и файерболами) противников, многократно превосходящих вас по численности. Бои чертовски увлекательны – с одной стороны, они достаточно сложны, а с другой – вполне вам по плечу. Хотите верьте, хотите – нет, но каждая схватка – это наслаждение!

Игровой движок – это просто что-то сногсшибательное, выдаваемая им графика настолько великолепна, что я лично периодически включал паузу просто для того, чтобы полюбоваться картинкой. Оплетенные паутиной склепы, туманные болота, заснеженные вершины гор и наполненные жизнью леса – вот лишь несколько примеров эффектных игровых локаций. Противники не менее красивы; видно, что авторы старательно избегали использования рецепта, по которому была в свое время изготовлена большая часть зоопарка *Diablo*: «один и тот же монстр в десяти разных цветовых вариациях». Монстры *DS* очень органично смотрятся на фоне своих локаций – это, во-первых, добавляет игровому миру реалистичности, а во-вторых, позволяет им успешно маскироваться.

Если *Dungeon Siege* и можно в чем-то обвинить, так это в недостаточной проработке личности героя, особенно по сравнению с *Diablo II*. Да и врагам не помешали бы жуткие звуки и эффектная анимация, характерные для игр от Blizzard. Ролики неплохи, но с анимационными шедеврами *Diablo II* их, увы, не сравнить.

Впрочем, по большому счету, все эти придирки – полная ерунда. *Dungeon Siege* – один из лучших релизов 2002 года, который, похоже, войдет в историю как год возрождения PC-игр. Рекомендуется всем, однозначно.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Игра великолепна, единственное, что мы можем посоветовать, это: «Все бегом в магазин!»

ДОРОГА К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ

***Dungeon Siege* – это триумфальное сочетание удобного интерфейса и увлекательного геймплея. Вот краткий список нововведений этой игры, которые отныне должны стать стандартом для любой RPG:**

1. Никаких ядовитых пауков, ядовитых ловушек и отравленных стрел – вообще никакого яда или периодов отравления!

2. Возможность немедленно продать любой купленный в магазине предмет обратно за его полную стоимость, не теряя при этом кучу денег.

3. Отныне вы не должны впустую жечь ману или тратить деньги на идентификацию предметов – найдя артефакт, вы сразу же знаете, что это такое и тут же можете его использовать.

4. При использовании бутылочек можно восстановить 85, 80 или же 27 пойнтов здоровья или маны, при этом оставшееся питье не пропадает впустую, а сохраняется.

5. Наличие ОДНОЙ клавиши, с помощью которой можно приказать героям подобрать ВСЕ предметы, валяющиеся на земле, вместо того, чтобы самому кликать на каждой кучке золота.

6. Никакой загрузки уровня при входе в новую локацию.

7. Горячие клавиши должны давать возможность без проблем переключаться между Inventory и другими меню, чтобы в любой момент боя быстро и четко принимать необходимые меры.

8. Никаких стрел. Если у вас есть лук, то вы можете из него стрелять, и все тут!

9. Возможность нанимать мулов, чтобы никогда и ничего не оставлять на поле боя. Наконец-то у нас появится возможность накопить деньжат на заветную Golden Armor of Ass-Kicking +300!

Tony Hawk's Pro Skater 3

На нашей улице повеяло свежестью! **Том Прайс**



ИЗДАТЕЛЬ: **Activision**
РАЗРАБОТЧИК: **Neversoft /Gearbox**
ЖАНР: **Sports-action**
URL: **www.activision.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, ругательства, фривольные темы**
ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 64 MB RAM, 850 MB на диске, 3D карта с 16 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM, 3D карта с 32 MB RAM**
MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

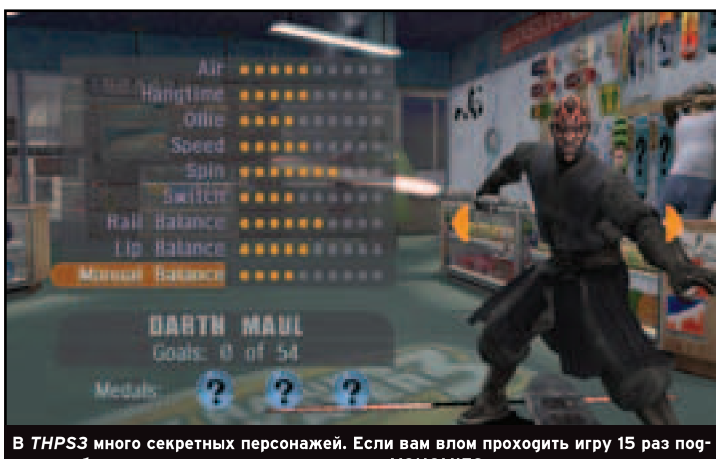
Я думаю, что даже самые хардкорные PC-геймеры – т.е. самые рьяные приверженцы своей любимой платформы, которые никогда в жизни не пустят приставку на порог и проводят в Интернете целые дни, неустанно доказывая всем преимущества компьютеров над консолями, – так вот, даже они в тайне хотели бы сыграть в некоторые популярные приставочные хиты. И сегодня мы празднуем перевод на PC одной из самых замечательных консольных игр. А что особенно приятно, получившаяся в результате компьютерная версия ничем не уступает (а кое в чем, возможно, и превосходит) свой PS2-прототип.

Речь идет, разумеется, о *Tony Hawk's Pro Skater 3*, об игре, которая в своей предыдущей инкарнации на PS2/Xbox/GameCube была для нас абсолютно недоступна и которая теперь наконец-то показала всем компьютерщикам новый стандарт качества в жанре спортивных аркад. Не слушайте тех, кто называет ее «тупым нажиманием кнопок» или «детской забавой». Поверьте, *THPS3* – одна из самых аддиктивных и увлекательных игр в мире, причем абсолютно неважно, на какой платформе вы с ней встретитесь.

Более того, сам факт, что изначально *THPS3* создавался для приставок, вовсе не означает, что мы, компьютерщики, получили халтуру. Компания Gearbox, которая занималась портированием игры на PC, уже отметилась созданием *Half-Life: Opposing Force*, а в данный момент заканчивает *Counter-Strike: Condition Zero.* Эти ребята не подвели – благодаря им Тони Хок теперь чувствует себя на экране монитора, как дома. Игра выглядит просто фантастически (впрочем, так и должно быть на более мощной платформе) и идет на удивление гладко в разрешениях от 1024x786 и выше. Мы сидим в одном офисе с *Electronic Gaming Monthly* – ежемесячным журналом, посвященным приставкам, – и один из его редакторов сам признал, что на PC *Tony Hawk's Pro Skater 3* выглядит значительно круче, чем на PS2.



Я не знаю, есть ли это место в реальном Токио, но в игре оно выглядит просто потрясающе.



В *THPS3* много секретных персонажей. Если вам влом проходить игру 15 раз подряд, чтобы открыть их всех, просто введите YOHOMIES на экране чит-кодов.



Анимация падений на удивление разнообразна и эффектна. Не грех и посмотреть лишний раз.

К счастью, внутри игра практически не изменилась. Возможно, это оттолкнет наиболее упертых фанатов компьютера, которые сразу подумают, что перед ними – простенькая аркада или забава для малышей, но поверьте: при пристальном знакомстве с игрой вам откроется множество нюансов и тонкостей, которые в итоге и делают *Tony Hawk's Pro Skater 3* настоящим шедевром. Игровые уровни – это не просто площадки для катания на скейтборде. Арены буквально нашпигованы различными дополнительными заданиями, прикольными шутками и труднодоступными секретными территориями – взять хотя бы миссии, проходящие на круизном пароходе, в заброшенных домах, на фабриках или же в футуристической Японии. К любимым персонажам предыдущих серий, таким, как Steve Caballero или Kareem Campbell, добавились новые, например, Bam Margera, а также секретные – Wolverine, Darth Maul (!) и Beach Bum.

К сожалению, мне так и не удалось до конца понять, какая именно фишка делает все игры про Тони Хока такими классными. Думаю все же, что дело здесь в огромном количестве трюков и разнообразии заданий. Чтобы успешно выполнять цели миссий, вы должны неустанно оттачивать свои навыки, а достижение этих целей открывает новые территории и новые фишки. Игровой процесс – это сплошной неразбавленный кайф, ведь с помощью своего виртуального персонажа вы выделываете трюки, которые никогда не сможете повторить в реальной жизни, – а разве не в этом заключается квинтэссенция любой игры? Гигантские размеры *THPS3*, его великолепный юмор, эксцентричные уровни и сумасшедшие пируэты, порой вызывающие головокружение, – все это делает игровой процесс невероятно увлекательным и аддиктивным. Поэтому мы твердо убеждены, что *Tony Hawk Pro Skater 3* должны попробовать абсолютно все – неважно, являетесь ли вы 15-летним калифорнийским подростком, играющем на GameCube в гостиной родителей, или же 35-летним бизнесменом из Иллинойса, сидящим за собственным компьютером. Не пропустите эту игру!

ВЕРДИКТ ★★★★½

На какой бы платформе вы не играли, *Tony Hawk's Pro Skater 3* подарит вам высшее геймерское счастье!



The Sims: Vacation **предлагает Симам массу новых развлечений – от рыбной ловли до флирта с лысеющими пижонами в гавайских рубахах.**

The Sims: Vacation

Бинго на пляжном одеяле. **Элизабет МакАдамс**

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Games**
РАЗРАБОТЧИК: **Maxis** ЖАНР: **Симулятор человечков**
URL: **www.thesims.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, злые шутки, намеки на насилие, фривольные темы**
ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 700 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 128 MB RAM**
MULTIPLAYER: **Нет**

Недавно я болтала со своей подругой Уэнди, женой Дэна Хсу, замечательного и нежно мною любимого сотрудника журнала видеоигр *Electronic Gaming Monthly*. И я, и Уэнди с нетерпением ждем выхода *The Sims Online*, поэтому разговор был посвящен как раз тому, как выкроить денег на ежемесячную оплату этого развлечения, поскольку возня с игрушечными человечками уже превратилась для нас обеих прямо-таки в наркотическую зависимость.

И тут я вдруг узнаю, что компания Maxis решила скрасить нам период томительного ожидания и выпустила очередной адд-он под названием *The Sims: Vacation*. Наконец-то наши подопечные Симы смогут отдохнуть от однообразных будничных забот. Один звонок в бюро путешествий, и вся дружная семейка отправляется расслабляться – гулять по лесу, загорать на пляже или даже заниматься подледным ловом рыбы в заснеженных горах. И, разумеется, в лучших традициях серии, вы можете обмануть свою семью и ненадолго уехать развлекаться со своим тайным любовником :).

Геймплей *The Sims: Vacation* очень напоминает таковой в предпоследнем адд-оне *Hot Date*, выпущенном, кстати, всего полгода назад. Уплатив некую (довольно приличную!) сумму, ваши Симы могут посетить Vacation Island – новую территорию, разбитую на участки для различных видов отдыха. На острове имеются новые и весьма любопытные персонажи, а при желании можно самостоятельно создать своим любимцам идеальный уголок для отдыха, соответствующий вашим личным предпочтениям – для этого предлагается более 120 новых объектов.

Самое замечательное в *The Sims: Vacation* – это огромное количество новых способов общения и социальных ситуаций, которые ни на секунду не дадут вашим Симам заскучать. Если в реальной жизни вы не тянете на мускулистого спортсмена, то здесь вы (вернее, ваш персонаж) легко сможет ощутить, каково это – быть сильным и красивым, присоединившись к компании, играющей в пляжный волейбол. Люди, страдающие в жизни навязчивыми неврозами (например, я), потратят кучу времени (и получат огромное удовольствие), собирая различные сувениры, чтобы потом отвезти их домой.

The Sims: Vacation активно использует различные фишки из предыдущих адд-онов, и если на вашей машине они не установлены, то вы рискуете упустить львиную долю удовольствия. Игровой процесс несколько портят периодически всплывающие глюки, но я надеюсь, что в скором времени выйдет патч, убирающий их.

В целом же можно констатировать, что в дружной семейке игр про Симов появилось очередное классное пополнение. Я не могу сказать, что *Vacation* – это мой любимый адд-он (больше всего мне по-прежнему нравится *Hot Date*), но он вполне оправдывает потраченные на него очередные 30 баксов. Собирается ли издательская компания Electronic Arts и дальше подогревать наш интерес к серии, выпуская один адд-он за другим? Кто знает. Не кажется ли мне, что она пытается реанимировать давно остывший труп? Да вроде нет. Не отбил ли *The Sims: Vacation* у меня желание поскорей увидеть *The Sims Online?* Ни в коем случае!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Очередное классное прибавление в семействе *The Sims*, без которого, по большом счету, вполне можно было бы обойтись.

Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge

Если вы до сих пор не знаете, что такое *Ultima Online*, у вас есть отличный шанс! **Аркадиан Дель Сол**

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Origin Systems** ЖАНР: **MMORPG** URL: **www.uo.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, есть кровь, есть насилие** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300 или AMD K6-2 300, 64 MB RAM, 600 MB на диске, модем 28.8K** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **высокоскоростное подключение к Интернет** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Вот уже в течение нескольких лет любая готовящаяся к выходу онлайновая RPG преподносится нам как «убийца *Ultima Online*». И действительно, все новые сетевые ролевики на какое-то время привлекают к себе внимание людей, играющих в *UO*. Но хотя игроки – народ непостоянный и падкий на яркие новинки, каждый раз с выходом очередного адд-она к *Ultima Online*, все они дружно возвращаются в свой «родной дом». Можно не сомневаться, что эта история повторится и сейчас, когда на прилавках появится *Lord Blackthorn's Revenge*.

Указанный expansion pack не только добавляет более 30 предметов, изготавливаемых самими игроками, но и открывает путь в новую область Ilshenar. Территория населена жуткими тварями – плодами больного воображения Тодда МакФарлана (создатель монстра Spawn из одноименного фильма). Кроме того, чудища обладают отменным AI, поэтому нахрапом их не возьмешь – нужно будет подумать и о стратегии, и о тактике. Еще более интересным представляется то, что все эти существа, а также их внешний вид в землях Sosaria, – часть плавно разворачивающейся сюжетной линии, которую игроки вполне могут изменить своими действиями.

Изменения коснулись даже святая святых – системы прокачки персонажа. Отныне его развитие не ограничивается ростом скиллов и первичных атрибутов. Новая система, получившая название Virtue, даст игрокам новые возможности по совершенствованию аватара и, соответственно, сделает героев еще более непохожими друг на друга. Кроме того, адд-он существенно облегчит жизнь новичкам – они теперь могут немного прокачаться, не подвергаясь опасностям, связанным с походами в Sosarian'скую глушь.



Список новых объектов пополнился Замком Лорда Блэкторна.

Тем, у кого уже есть *UO: Third Dawn*, этот адд-он, по большому счету, не нужен.

До выхода *Lord Blackthorn's Revenge*, в область Ilshenar могли попасть только владельцы трехмерного адд-она *Third Dawn*. Теперь же данная территория открыта и для тех, кто до сих пор предпочитает играть на спрайтовом движке. Но если трехмерный клиент у вас уже установлен, то *LBR* вам, в общем-то, и не нужен, так как ничего принципиально нового здесь нет (если только вы не хотите во что бы то ни стало иметь игровую музыку в формате MP3).

Для тех же, кто играет с оригинальной 2D клиентской частью, этот адд-он просто необходим. И если вы все еще не можете решиться лично попробовать *Ultima Online*, то *Lord Blackthorn's Revenge* – отличный повод наконец-то сделать это!

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

***Lord Blackthorn's Revenge* – великолепный подарок для всех, кроме владельцев *UO: Third Dawn*.**

Ballistics

Таблетки от укачивания в комплект не входят! **Том Прайс**



ИЗДАТЕЛЬ: **Xicat** РАЗРАБОТЧИК: **Grin** ЖАНР: **Racing** URL: **www.grin.se/ballistics/default.htm** РЕЙТИНГ ESRB: **для всех** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128 MB RAM, 1 GB на диске, 3D Accelerator с 8 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256 MB RAM, 3D Accelerator с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Итак, вы приняли волевое решение: два месяца не пить пиво, а на сэкономленные деньги купить GeForce 4. И только установив новинку в свой компьютер, вдруг поняли, что вам не на чем ее опробовать! То есть старичок *SiN*, конечно, летает, но хочется чего-нибудь этакого, чего-нибудь по-настоящему красивого...

Если описанная выше ситуация действительно имеет место в вашей жизни, то вот вам мой совет: попробуйте *Ballistics*. Эта футуристическая гонка от компаний Grin и Xicat, без сомнения, является самой впечатляющей технологической демкой, за которую вы когда-либо отдавали свои кровные 30 баксов, но поверьте, за внешними красотами скрывается на удивление неплохая игра.

Я даже не буду занимать ваше время, пересказывая киберпанковский сюжет, т.к. он абсолютно ни на что не влияет. А суть игры элементарна: вы гоняете по трубам на антигравитационном мотоцикле. Главный же фокус заключается в том, что вы это делаете очень, очень быстро. Быстрее любого современного самолета. Великолепная графика и стильный дизайн усиливают пьянящее чувство скорости, но будьте осторожны: я, например, не раз и не два испытывал головокружение и даже тошноту. Хотя может быть, это из-за того, что я выпил тогда около 2 литров «Маунтайн-Дью» и сьел большую коробку чипсов «Читос», черт его знает...

Ballistics нельзя назвать великой игрой, но отличной забавой – вполне. С каждой новой трассой гонка становятся все более головокружительной, но окружающий мир настолько красив, что игру стоит пройти до конца хотя бы для того, чтобы полюбоваться пейзажами. В общем, если вам нужно как-то оправдать в собственных глазах покупку дорогой видеокарты, то лучший способ сделать это – приобрести *Ballistics*.

ВЕРДИКТ 

Вся красота игры лежит на поверхности. Пытаться копать глубже – бессмысленно.



Gamer's Edge

Советы для чайников под редакцией Тьерри Нгуена

Выиграй Medal of Honor!

Хотите выиграть коробочную версию этого шутера по Второй Мировой Войне? Пришлите нам описание какого-нибудь грязного трюка, достойного опубликования на страницах *CGW*! Мы ждем читы к играм типа ***Return to Castle Wolfenstein, WarCraft III*** и т.д. – любые жульнические трюки к многопользовательским играм, вышедшим в течение последнего полугода. Люди, приславшие самые лучшие читы, получат призы – например, ***Medal of Honor*** и другие игрушки, которые валяются без дела у нас дома. В общем, пишите, и у вас появится шанс высадиться в Нормандии на халяву.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLE

Prima и *CGW* помогут вам пройти все испытания на новом острове. СТРАНИЦА 72



ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ГАЙД ОТ *PRIMA*

BLACK & WHITE™

CREATURE ISLE EXPANSION PACK

После выхода игры *Black & White* компания Lionhead Studios тщательно собирала и изучала все просьбы игроков. Чаще всего народ просил дать ему возможность научить Титана большему количеству разных трюков и дать больший простор для действий. Отвечая пожеланиям геймеров, ребята из Lionhead создали *Creature Isle*.

Как и в *Black & White*, здесь вы можете делать, что угодно. Вы можете быть добрым или злым, создавать или разрушать. Но во всех ваших действиях есть некий высший смысл. Есть некая причина, почему вы и ваш Титан были призваны сюда. И эта причина – Братство. Существа из Братства существенно круче ваших – у них больше скиллов и заклинаний, больше возможностей. Браслеты, которые они носят, указывают на их уровень. Но при определенном уровне мастерства вы можете застолбить своему Титану место среди этой «элиты». Ниже приведены основные стратегии и карты для прохождения миссий в *Creature Isle*.

Orrin's Racing Trial

Orrin – это дерзкая черепаха, и он совсем не так медлителен, как вы могли бы предположить. На самом деле, чтобы победить его в гонке, вам придется применить кое-какие приемы. Проще говоря, Orrin жульничает. Он накладывает на себя заклинание Speed-Up, когда захочет, и это придает ему большую скорость. Существуют два решения этой проблемы. Если вы уже выучили противоволшебные чары Anti-Miracle, примените их против Orrin'a, и он лишится своего преимущества. Или, если вы уже научились уменьшать вещи с помощью заклинания Shrink (которое можно получить, пройдя через Japanese Village), то можно уменьшить существо и пустить его по наикратчайшему пути. Большие каменные ворота можно пройти, только если Титан еще маленький, однако, если вы все-таки пройдете через ворота, то серьезно сократите путь.

Использование *короткого пути* – единственный надежный способ пройти это испытание.

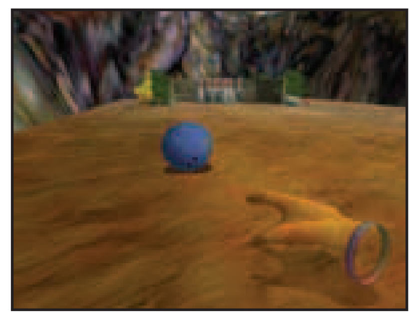
Madino's Bowling Trial

Это корова, она из Бруклина, и в боулинге ей просто нет равных. Что тут можно сделать? Ну что-то все-таки можно. Лучше всего позволить Tyke действовать по своему усмотрению. Он попытается опрокинуть ваши кегли, помогая вашему Титану, если тот будет проигрывать.



Несмотря на свой невинный вид, Tyke пытается вам помочь.

Если вы играете в боулинг, как Бог, и предпочитаете делать все самостоятельно вместо того, чтобы помогать вашему Титану, то постарайтесь кидать шары несильно, используя прием aftertouch, что позволит вам менять траекторию шара уже после того, как он был брошен. Меняйте вращение шара, двигая мышкой вправо или влево.



Прием Aftertouch очень помогает при игре в боулинг.

СОВЕТ: Чтобы увеличить шанс того, что вы собьете все кегли, цельтесь в бок центральной кегли. Точность попадания улучшится, если держать курсор мышки неподвижно, двигая изображение. Просто кликните на левую кнопку (отвечающую за движение) и удерживайте ее в нажатом положении, двигая мышкой.

Rufus's Ring Trial

Лев Rufus предложит вам непростое испытание, впрочем, к концу игры было бы логично ожидать чего-нибудь подобного. Нужно собрать все три кольца на пути от подножия горы к ее вершине. Огры будут патрулировать местность, причем время их появления довольно трудно предсказать – они просто активно охотятся за вами. Вы, конечно, можете доставить все три кольца в безопасное место и без какой-либо помощи, но попробуйте поэкспериментировать с различными чарами. На тот момент ваш Титан должен знать если не все доступные в игре заклинания, то по крайней мере, большинство из них.

Сделать титана невидимкой с помощью заклинания Invisible, увы, не получится, но повысить его скорость с помощью Speed-Up вполне реально. Это даст вам дополнительный разгон, когда вы будете пробираться мимо надоедливых огров.

СОВЕТ: Существует путь по которому можно добраться до вершины горы, не столкнувшись с Людоедами. Направьте Титана далеко вправо, мимо побережья, и он достигнет пункта назначения, вообще не ввязываясь в драки. Дело в том, что на самом деле этот участок патрулирует всего один огр.

Arkle's Crops Trial



Как утверждает сам Arkle – это испытание на терпение. Вы должны поливать посевы каждый день, если хотите умилостивить Arkle спелым урожаем. Здесь нет никакого таймера, поэтому можно не спешить. Выберите раннее утро или время на закате и организуйте умеренную поливку поля. Предупреждение: чрезмерный полив также вреден для посевов, как и недостаток влаги. Чтобы привести вашего Титана в нужное состояние духа, используйте Leash of Compassion во время полива. Если вам это не слишком противно, то для лучшего созревания урожая можно удобрить поле экскрементами Титана.

СЮРПРИЗ: Пока вы заняты работой, разыгрывается сценка с участием полевого стража и его лучшего друга Romeo. Ромео хочет побыть один на один с Джульетой, но ее отец пытается не допустить этого. Постучитесь в их дом, чтобы Джульета и ее отец вышли наружу. Попытайтесь удалить отсюда всех остальных, чтобы увидеть, что получится.

Guddle's Herding Trial



Двигайтесь четко, описывая полукруги, – тогда ваши овцы будут держаться в стаде.

Необходимо собрать овец в стадо и прогнать их к загону, который находится на побережье. С самого начала пути от загона овцы Guddle'a будут держаться вместе. Иногда одна-другая овца будет отбиваться, но это не страшно – через какое-то время они вернутся обратно. Держите вашего Титана как можно дальше, так чтобы пугать только тех овец, что отбились от стада. Постарайтесь не пугать овец сильно, двигая Титана по окружности, чтобы он охранял стадо сзади. Будьте начеку, так как в любой момент может появиться волк. Если увидите его – направьте против зверюги своего Титана, чтобы не позволить ему утащить одну-две овцы.

СОВЕТ: Чтобы не рвать на себе волосы от досады или не запулить чем-нибудь тяжелым в компьютер в порыве гнева, удостоверьтесь, что вы оставили Tyke'a у Creature Minder'a. Если вы этого не сделаете, малыш обязательно вмешается, похоронив все ваши усилия удержать овец в стаде.

Flitter's Ballista Trial

Хотите сюрреализма? Что может быть более сюрреалистичным, нежели зебра с баллистой, стреляющая человеком с ослиной головой в травяные заросли? Человек может избавиться от своей ослиной головы, если соберет 3 растения, которые можно достать только в труднодоступных участках. Вам придется помочь ему, поместив бедняту в баллисту и выстрелив в нужном направлении. Чтобы попасть, придется сделать много попыток, учтите это. Достичь двух первых растений можно, если вы будете стрелять из баллисты в полную силу, но до третьего (которое за холмом) нужно стрелять вполсилы.



Помните, в прицеле баллисты объекты кажутся ближе, чем на самом деле.







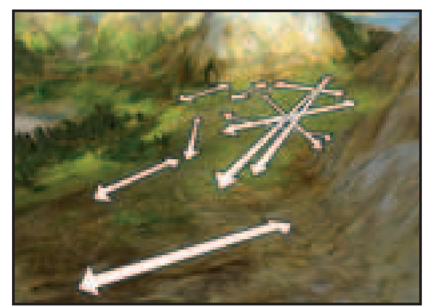
Подкрутите прицел примерно так. Теперь все три растения у вас в кармане.

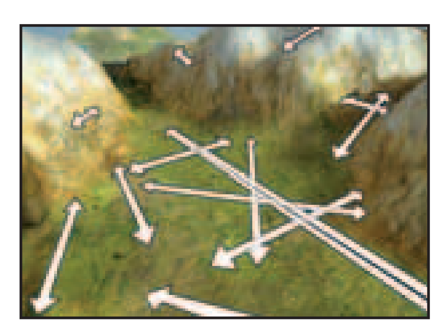
Pashar's Shooting Trial

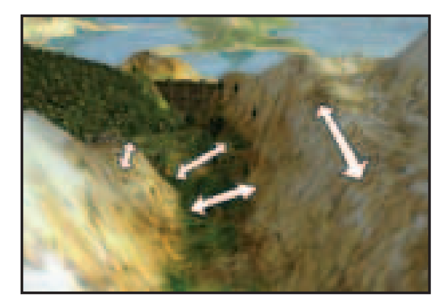
Мародеры всегда появляются из одного и того же места и двигаются по одному и тому же маршруту. Дайте им подойти поближе, чтобы точно попасть, а не терять время, паля с расстояния. Если вы промахнетесь в первый раз, они просто продолжат патрулирование по той же схеме и рано или поздно опять подберутся близко. Выставьте параметр power на максимум и цельтесь, регулируя вертикальную наводку. Это самый простой прием – выяснив, где находятся Marauder'ы, цельтесь по вертикали, с зафиксированным max power.



Все время оглядывайтесь вокруг, тогда ни одному Мародеру не удастся остаться незамеченным.



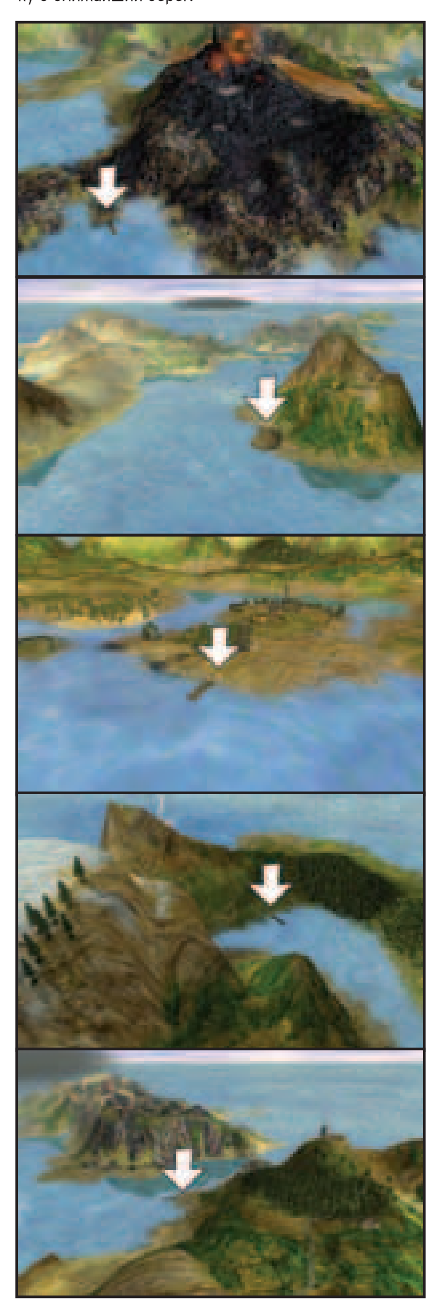




Здесь показаны маршруты, по которым Мародеры патрулируют местность.

Kula's Missionary Trial

Найдите место, где находятся выброшенные бурей на мель Миссионеры и поместите их всех на отремонтированную лодку, на которой они прибыли. Используйте Good Advisor Spirit, что направит лодку в нужном направлении. Направление выбирается с помощью курсора. Лодка будет двигаться в нужном направлении, если поместить Advisor'а позади лодки и вести его в нужном направлении легкими дугообразными движениями. Не порите горячку, а то лодка выйдет из под контроля. Чтобы лодка не сбилась с курса, движения должны быть ровными, уверенными. И не дайте штормовому ветру разбить вашу лодку о ближайший берег.



В этих местах вы найдете всех Миссионеров.

Lukely's Protection Trial

Четыре Великана направляются к скалам, которые находятся между ними и зданием Wonder. Когда они доберутся до скал, то обрушат их на Wonder. Титану предстоит предотвратить этот акт вандализма. У Великанов Титан вызывает настоящий ужас, поэтому они отступают, когда тот приближается к ним. Кликайте по скале, рядом с которой находится Великан, чтобы Титан подошел ближе и заставил громилу ретироваться. Это потребует постоянного внимания. Наиболее эффективный прием здесь таков. Кликайте по скалам поочередно справа налево по полукругу, начиная с самой правой. Такая тактика позволит вам сэкономить время – Титан больше занят распугиванием Великанов, нежели возвращением в исходную позицию. Для того чтобы выиграть, вам надо отправить всех Великанов обратно к их кострищам.



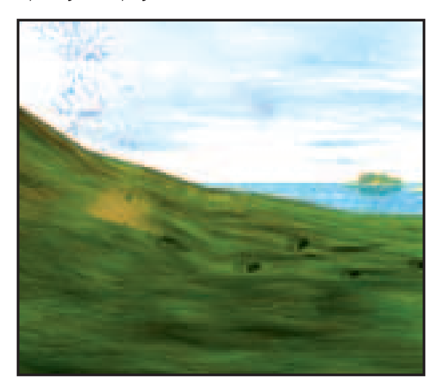
Не дайте Великанам подкрасться незамеченными.

Fang's Hide & Seek Trial

Волк Fang – мастер коварства. Проще говоря, он невидим. Но не все потеряно, есть способ найти его в любой момент – ищите оставляемые им следы и прислушивайтесь к периодически повторяющемуся вою.

Определив местонахождение этого трусливого невидимки, расколдуйте его с помощью заклинания Anti-Miracle – это разозлит его и он обвинит вас в мошенничестве (правда, затем опять станет невидимым). Особенно сильно по поводу обвинения в мошенничестве не огорчайтесь – до ушей Eve это не дойдет.

Чтобы подобраться к Fang'у, надо вычислить его маршруты и идти по следу. Держитесь от бедняги на расстоянии, чтобы не спугнуть. Внимание: если будете «наступать ему на пятки», то волчья тропинка пропадет, и придется начинать все с начала.



Отслеживайте невидимого Fang'a по вою и следам.

Jango's Marbles Trial

Marbles, игра в шарики – любимый вид спорта богов. Пусть Титан старается кидать свои шарики в зону, попав в которую можно набрать максимальное количество очков, при этом он должен помешать Jango сделать то же самое. Больше всего очков дает попадание в центральную зону, и чем дальше от центра, тем меньше очков вы зарабатываете. Попав в центральную зону, получаете 150 очков; далее по направлению от центра – соответственно 70, 30, и 10 очков.

Чтобы выиграть, кидайте ваши шары мимо центра арены, чтоб они упали рядом с Jango. Трюк заключается в том, что шары должны образовать вокруг него подобие стены. Применение этой тактики повышает вероятность того, что противник, метясь в середину, собьет ваши шары в более выгодную зону. На худой конец, стена из шариков образует препятствие, которое ему придется преодолеть.



Попав в цель, шарики еще некоторое время продолжают двигаться.

Nazzle's Rescue Trial

Чтобы спасти Nazzle'a, Титан должен пробраться мимо Hermit'a (который его не видит, но слышит) и его псов (которые могут как увидеть, так и унюхать его). Вылазку лучше провести ночью. Если Титан станет невидимым с помощью заклинания Invisibility, то собаки его не увидят. Пока Hermit спит, к нему можно подобраться достаточно близко, но если он начнет просыпаться, застыньте на месте и не двигайтесь. С собаками справиться тоже нетрудно – просто держитесь от них как можно дальше, так как они все-таки могут вас учуять. Псы не сидят ночью на месте, поэтому рассчитайте ваши действия так, чтобы Титан пробрался мимо них незамеченным. Nazzle'a вы найдете в верхнем конце пути. Он автоматически будет освобожден, как только Титан прибудет на место.



Следуйте этому пути.

Monty's Smashing Trial

В этом испытании побеждает то, кто снесет первым пять зданий. Воспользуйтесь Leash of Aggression и кликайте по сооружению, которое хотите разрушить. Здание разрушено, как только оно перестает искриться. Большего эффекта можно добиться, если Титан, применив опять таки Leash of Aggression, обрушит на сооружения булыжники. Кликните сначапа по камню, а затем по сооружению, чтобы обрушить их на него. В состоянии ярости Титан может использовать даже собственные кулаки. Последнее сооружение, построенное в стипе японского храма, находится на вершине холма. Хотя к храму ведет тропинка, гораздо проще и быстрее дать Титану возможность забросать сооружение камнями. Если у него есть другие заклинания, повышающие агрессию, такие как Lightning и Fireball, то можно применять и их – здесь они оба достаточно эффективны.



Рассвирепевшая горилла – это великолепное зрелище.

Lukely's Building Trial

Прежде всего, вы должны пройти миссию Protection Trial. Несмотря на относительную легкость испытания, при выполнении этой миссии Титан приобретает очень важный навык. Прикрепите Титана к большому зданию, находящемуся поблизости, используя Leash of Learning. Вскоре он научится строительному мастерству.

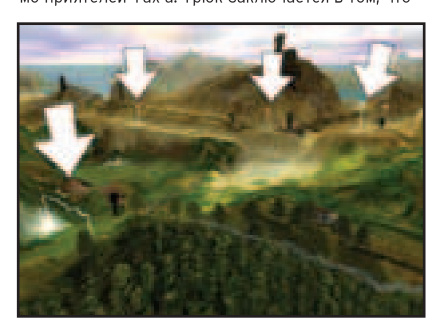
Тут вмешается Горилла Monty, но не стоит что-то предпринимать по этому поводу. Разрушив Wonder она только поможет вам, так как Титан научится строить.

Получив новый навык, Титан станет незаменим в городе. Заметьте, существам не нужен пес. Они могут строить все, что необходимо городу, а также ремонтировать существующие здания.

СОВЕТ: Заставьте Tyke остаться рядом с Титаном, пока тот будет обучаться строительному мастерству, – тогда он также освоит этот навык и сможет использовать его в вашем поселении. Это важно; в противном случае вам придется обучать его этому навыку позже, что потребует дополнительного времени. И еще не факт, что в одиночку Tyke проявит себя достаточно способным учеником.

Yax's Soccer Trial

Титан контролирует мяч, находясь со стороны, противоположной направлению, куда этот мяч должен быть зафутболен. Вы должны направить его в четыре обозначенные области прямиком мимо приятелей Yax'a. Трюк заключается в том, чтобы удерживать мяч около ног, пока вы будете направляться к обозначенным областям. По мячу ударяйте несильно, используя левую клавишу, затем сразу же следуете за мячом для следующего броска. Подождите, пока мяч не остановится, прежде чем футбольнуть его опять; в противном случае можно отправить его в неверном направлении. Вы выигрываете, когда доберетесь до цели и забьете гол.



Главная цель в Yax's Soccer Trial – забить мяч в эти области.

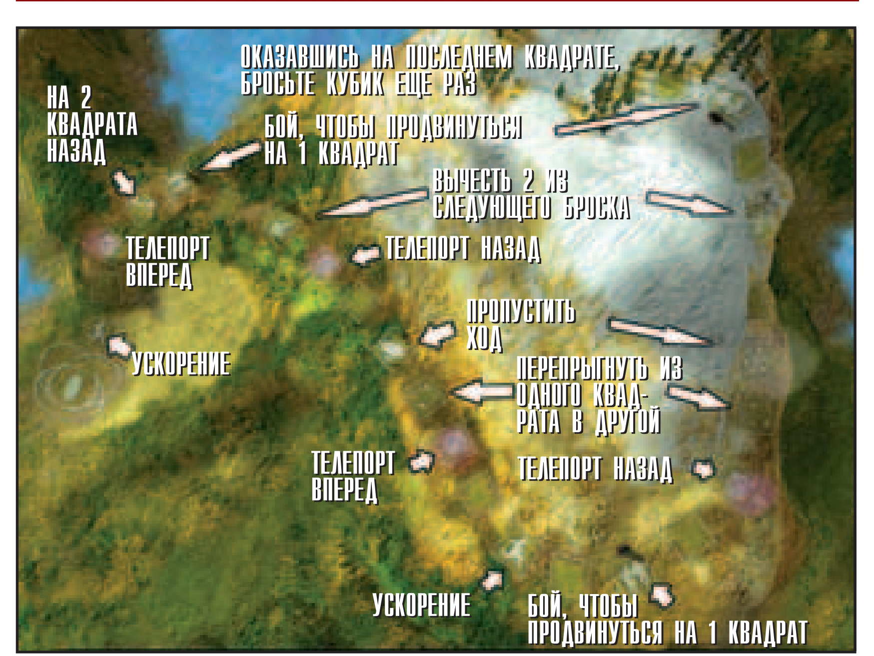


Контролировать мяч – это значит вести его короткими и четкими ударами.



Используйте очертания земли для прицеливания.

Pristax's Board Game Trial



На первый взгляд создается впечатление, что испытание состоит из сплошных проб и ошибок. Вы кидаете кости, и Титан делает ход.

Но есть способ повлиять на исход миссии. Аккуратно используя мышь, можно выкинуть нужное количество очков! Если кидать кубик медленно, вы можете быть уверенными, что он повернется лишь слегка. Таким образом, та сторона кости, которая смотрит на вас, когда вы кидаете, будет смотреть вверх после броска.

Чтобы выиграть это испытание, сначала надо выкинуть 3 очка. Этот ход переносит вас на клетку, телепортирующую Титана вперед. Когда приходит очередь Огра кидать кости (что, надо заметить, происходит не часто), займитесь исследованием поля и определите клетку, которая больше всего вас устраивает. Чаще всего это зависит от того, на какую клетку попадет Огр, так что не спускайте с него глаз, пока принимаете решение относительно следующего хода.

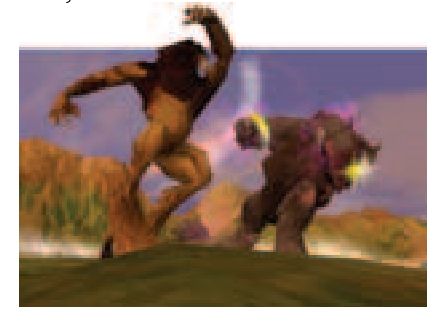
СОВЕТ: Не всегда выбросить максимальное количество очков является оптимальным решением. Иногда выкинуть 1 гораздо выгоднее, чем 6.



Чтобы выкинуть нужное вам количество очков, бросайте кубики как можно более аккуратно.

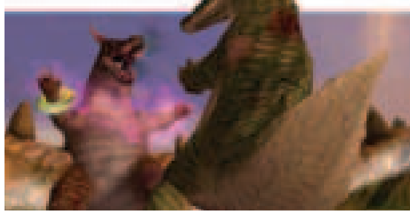
Naxo's Fight Trial

Naxo – это подлый носорог, который в сражении применяет магию Source, позволяющую ему контролировать находящиеся поблизости объекты и обрушивать их на Титана силой мысли. Одолеть его можно, чаще применяя заклинание Heal, которое вы должны освоить еще до сражения. Не отходите от Naxo далеко во избежание атаки Source.



Mercurio's Battle

Крокодил Mercurio – царь Creature Isle'a. Он также охраняет Eve и вам надо победить его в поединке. Крокодил не просто чрезвычайно быстр и силен, он использует те же приемчики, что и Naxo. Mercurio владеет заклинанием Source, и если позволите ему отойти от Титана на нужную дистанцию, он немедленно воспользуется вашим промахом. Победить Mercurio непросто. Не позволяйте Титану отходить от крокодила во избежание атаки Source, а также как можно чаще используйте Heal (т.е. поправляйте свое здоровье).



Чтобы сыграть за Mercurio, вам придется сначала победить его, а он весьма непростой соперник.

Sid Meier's SimGolf

Инструкция, как удержать любителей гольфа на своей площадке. Роб Смолка

Если вы нашли время, чтобы прочесть данное пособие, значит, вы уже в курсе, что *SimGolf* – воистину великая игра. Одним из ее главных преимуществ является то, что даже неважный стратег может получить огромное удовольствие, если будет строить площадки и прочие сооружения в режиме Sandbox. Однако все становится намного сложнее, когда в дело вступают финансы, и именно такому режиму посвящены предлагаемые ниже советы.

Развивайтесь медленно и равномерно. Не торопитесь и не пытайтесь быстро создать площадку своей мечты. Помните: если в течение года-двух вы не начнете получать прибыль, то игра закончится поражением. Для того, чтобы привлечь посетителей и сделать площадку прибыльной, нужно время, поэтому не пытайтесь устроить больше двух-трех лунок в течение первых двух лет – такой вот это бизнес...
(Рисунок 1)

Не раздувайте штаты! Вначале, пока с деньгами туго, вы можете обойтись без помощи наемных работников. Однако рано или поздно настанет момент, когда для управления площадкой вам потребуется обширный персонал. Старайтесь разместить Marshal'ов таким образом, чтобы сфера их деятельности охватывала более одной ямки. То же самое относится и к продавцам напитков. Groundskeeper'ов и Turf Technician'ов нужно очень тщательно распределить по участкам работы, чтобы их территории не перекрывались. Лучше всего иметь отдельного специалиста для каждой лунки, но на больших участках вам может потребоваться более одного сотрудника. По мере расширения своей площадки все время следите, чтобы рабочие по-прежнему контролировали всю ее территорию. И помните, что одуванчики растут очень быстро и уродуют облик вашего творения, поэтому на борьбу с ними нельзя жалеть ни сил, ни средств.
(Рисунок 2)

Дорожки очень важны! Площадка для гольфа должна приносить прибыль. Если игроки не могут найти путь от одной лунки к другой, они бесцельно бродят, теряют драгоценное время и неохотно расстаются со своими деньгами. Ваша первая лунка должна быть недалеко от здания клуба и к ней должна вести хорошо заметная тропинка. По мере появления новых лунок обязательно подводите к ним тропинки, чтобы игроки могли в любой момент вернуться в клуб.
(Рисунок 3)

Пища и питье. Приходящие на вашу площадку любители гольфа обладают волчьим аппетитом, поэтому примите все меры, чтобы они не уходили лишь потому, что чувствуют голод. Постройка закусочной значительно продлит время, проводимое клиентами на площадке. Чтобы закусочная нормально функционировала, вы должны проложить к ней тропу от здания клуба. По мере роста площадки добавляйте новые и новые закусочные, чтобы при первом же приступе голода любой игрок мог с легкостью найти одну из них независимо от того, где он находится.


РИСУНОК 1

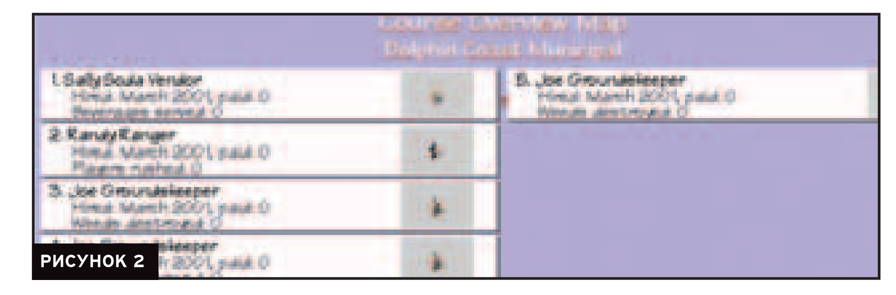

РИСУНОК 2


РИСУНОК 3

Как правило, одной закусочной бывает достаточно для четырех лунок.
(Рисунок 4)

Коммуникация. Закусочные и все остальные сооружения должны соединяться с клубом тропинками, иначе они не будут работать. Тропинки не обязательно должны соединять между собой все объекты напрямую – если вы грамотно соедините лунки трассой для карта, то у вас не будет проблем с размещением объектов вокруг нее или строительством небольших вспомогательных ответвлений, ведущих

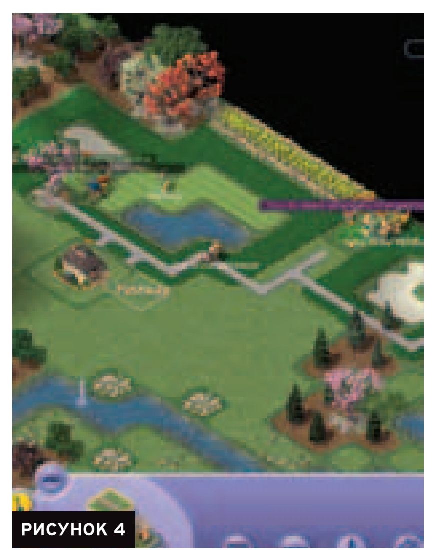

РИСУНОК 4


РИСУНОК 5

РИСУНОК 6

к удаленным объектам.
(Рисунки 5 и 6)

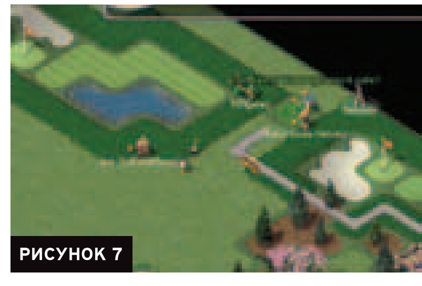
Все гениальное просто. Этот совет может показаться самоочевидным: стартовые участки лучше устраивать поближе к предыдущей лунке. Если игрокам придется долго топать к следующей лунке, они могут покинуть вашу площадку.
(Рисунок 7)

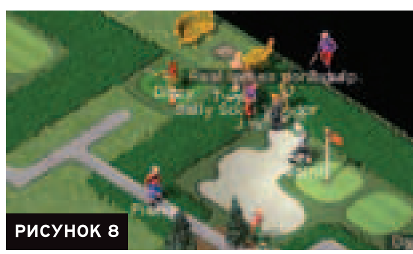
Дайте отдых усталым костям. Возможно, это результат неумеренного пристрастия игроков к пище, но придя на вашу площадку, они довольно быстро устают. И эти лентяи уйдут восвояси, если вы не выделите им место для восстановления сил. Иными словами, убедитесь, чтобы по всей площадке было расставлено достаточное количество скамеек!
(Рисунок 8)

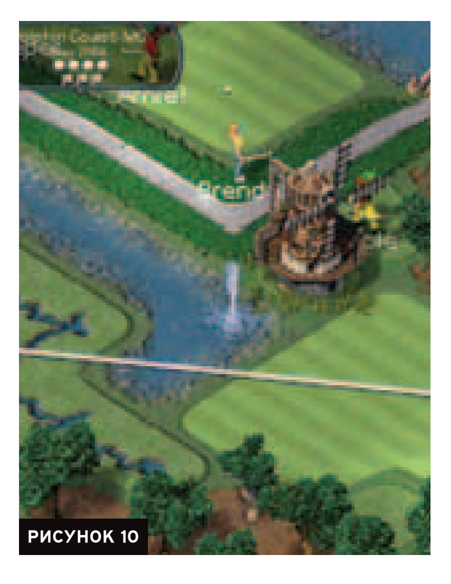
Окультуривайте ландшафт. Холмы, неровности и склоны – это важнейшие элементы площадки, но игроки терпеть не могут, когда им приходится преодолевать подобные препятствия по пути от одной лунки к другой. Старайтесь избегать дорожек, круто поднимающихся в гору. Если обойти ее невозможно, то выровняйте местность.
(Рисунок 9)

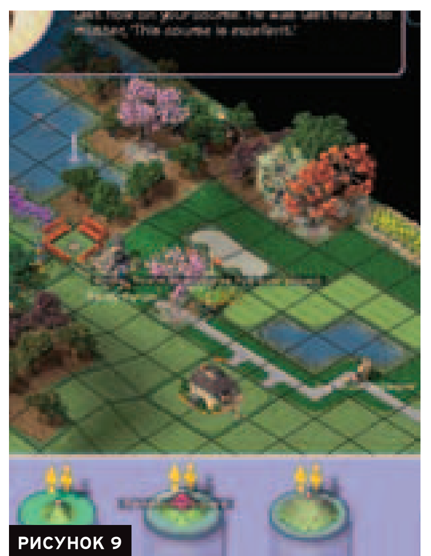
Не бойтесь роскоши. Конечно, самое главное в игре – это построить хорошую площадку, но иногда на первый план выходит ее украшательство, особенно на участках с трудными лунками. Любители гольфа всегда заверяют вас, что любят сложную игру, но промазав, они начинают петь совсем другие песни. И здесь вам помогут красивые предметы, которые успокоят нервы клиентов и заставят их продолжить игру, несмотря на разочарование и злость.
(Рисунок 10)

Ускоряйте темп. Если клиенты двигаются и играют слишком медленно, то прибыли вам не видать. Лучший способ ускорить их – дать возможность передвигаться на специальных картах. Это довольно дорого, но я все равно рекомендую построить гараж для картов, как только ваши средства это позволят. Результаты превзойдут все ожидания.
(Рисунок 11)


РИСУНОК 7


РИСУНОК 8


РИСУНОК 10


РИСУНОК 9

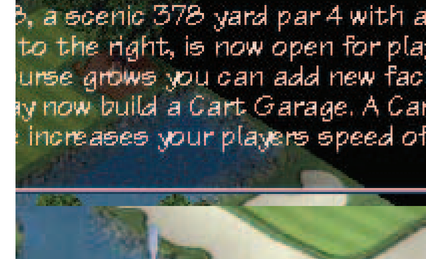



РИСУНОК 11



При игре за немецкого пулеметчика в обороне пляжа на карте Dog 1 очень важно правильно расположить пулемет, чтобы угол обстрела был максимально широким. Если вы укрылись за мешками с песком в дальнем левом углу, то наведите пулемет на препятствие, показанное на картинке, а затем зафиксируйте его. Теперь ваш огонь достанет врага в любой точке пляжа.

Day of Defeat 2.0

Как достичь мастерства в онлайновых битвах. **Т. Берл Бейкер**

Последняя версия лучшего многопользовательского мода по версии *CGW* несет в себе столько изменений по сравнению с предыдущей, что, по сути, мы получили совершенно новую игру. Добавление новой клавиши, включающей режим бега, существенно упрощает пробежки к безопасным укрытиям, точность стрельбы была слегка повышена с введением новой системы моделирования отдачи оружия, а новые уровни великолепны по своему дизайну и огромны. Любой любитель шутеров, у которого есть *Half-Life*, просто обязан опробовать *Day of Defeat 2.0*, ибо это лучшее компьютерное воплощение Второй Мировой Войны за всю историю игр. Единственный недостаток *DoD 2.0* – высокая сложность, особенно для новичков, именно поэтому мы и поместили здесь это краткое руководство, целью которого является с самого начала сориентировать вас в правильном направлении.

Allied Rifleman (легкая пехота)

Этот класс, считавшийся раньше самым лучшим и универсальным, претерпел ряд мелких изменений, ослабивших его по сравнению с *версией 1.3*. Скорость огня из полуавтоматического Garand стала чуть ниже, и хотя эта пушка все равно стреляет значительно быстрее, чем немецкий аналог, легкой пехоте Союзников предстоят тяжелые времена и целые взводы ее полягут в скоротечных схватках.

Garand, был одним из лучших стволов для игры в стиле «беги и пали во все, что видишь», но теперь все изменилось – прицел стал раскачиваться во время бега. Т.е. чтобы стрелять хотя бы с минимальным шансом попадания, надо остановиться, а уж если вы пригнетесь или заляжете, точность станет почти снайперской. Тактика легкой пехоты стала менее агрессивной, чем это было в *версии 1.3,* – теперь мы стремительно несемся к укрытию, стреляем оттуда, а затем мчимся к следующему укрытию.

По-прежнему для того, чтобы загнать в Garand новую 8-зарядную обойму, вы должны сначала полностью израсходовать предыдущую, поэтому внимательно следите за расходом боеприпасов. Если у вас осталось меньше четырех патронов и есть несколько секунд передышки, лучше выпустить их в стену или в землю и быстро вставить новую обойму. Убойная сила этой винтовки слабее, чем у ее немецкого аналога, поэтому бросаться в серьезную схватку лучше с полным магазином.

Allied Sergeant

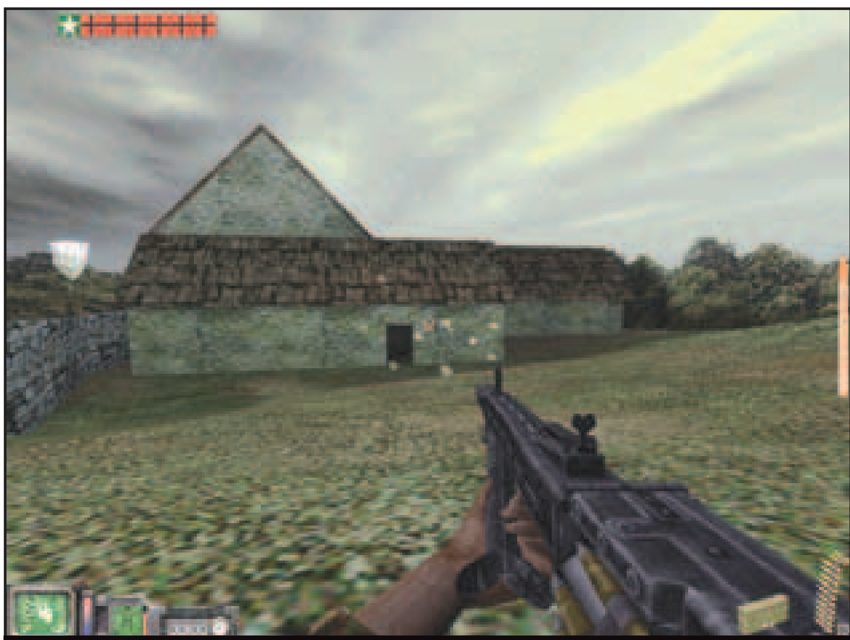
Сержант Союзников – это как бы два класса в одной упаковке, так как вы можете выбирать между его стандартным вооружением – автоматом Томпсона – и новым полуавтоматическим карабином M1. Обе этих пушки – оптимальный выбор для новичка, их вместительные магазины и хорошая точность компенсируют низкую меткость игрока. Карабином легче целиться и его проще удерживать во время стрельбы, поэтому лучше пользоваться именно этим стволом, пока вы не наберете достаточно опыта и не перейдете к более продвинутым пушкам.

Новый карабин – это слегка смягченный вариант Garand'а из *версии 1.3*. Его на удивление слабая отдача позволяет стрелять на коротких и средних дистанциях исключительно метко, даже на бегу. Главный недостаток – низкая убойная сила. По сути, это далеко бьющий пистолет, и если вам не удалось несколько раз подряд прицельно попасть противнику в голову или грудь, то может потребоваться пять и более пуль, чтобы тот успокоился навсегда. С другой стороны, скорострельность карабина зависит только от вашей способности давить на курок, а слабая отдача позволяет легко удерживать врага в перекрестье прицела, разряжая в него, порой до половины магазина. Т.е. просто целимся и стреляем (и стреляем, и стреляем, и стреляем…).

Allied Support Infantry

Новая система моделирования отдачи сильно повлияла на эффективность бойца огневой поддержки. Его огромный браунинг лягается как мул и требуется большая практика, чтобы неподвижно удерживать ствол в разгаре боя. Сочетание сильной отдачи с недостаточно большим 20-зарядным магазином делает этот класс исключительной прерогативой для опытных игроков.

Играя за такого солдата, вообразите себе, что у вас в руках полуавтоматическая винтовка и постукивайте по кнопке мыши, вместо того, чтобы надолго зажимать ее. Короткие очереди не очень сильно задирают ствол, да и патроны при этом не расходуются впустую. Держитесь позади штурмовиков,



Стрельбу из пулемета на бегу можно рекомендовать только в качестве последней отчаянной попытки спасти собственную жизнь или же если вы сражаетесь в тесном помещении.

При игре за Союзников в миссиях, связанных с захватами пляжей, используйте удлиненные подрывные заряды *(см. на картинке)*, чтобы проделывать дыры в заграждениях. Найдя такой заряд, поднимите его и бегите вдоль линии заграждения, пока не увидите иконку взрыва. Рано или поздно заряд пробьет отверстие, и ваши товарищи получат возможность выполнить задачи миссии.

прикрывая их огнем, а затем ползите туда, где ваш огонь будет наиболее эффективным. Одного-двух попаданий из вашей грозной пушки будет достаточно для любого врага. Бойцы огневой поддержки носят с собой приличный запас магазинов, поэтому смело простреливайте все темные углы и другие подозрительные места, где, по вашему мнению, мог бы затаиться враг.

Axis Grenadier (легкая пехота)

Увеличенная скорострельность наконец-то превратила немецкого легкого пехотинца в достойного противника своих англо-американских коллег на всех дистанциях, кроме самой короткой. Его грозный Karabiner 98k является снайперской винтовкой с уменьшенным радиусом действия, оружие обладает потрясающей точностью даже при стрельбе стоя. Кроме того, создается впечатление, что и при стрельбе на ходу эта пушка более стабильна, чем все остальные. Единственным серьезным изъяном Karabiner 98k является маленький 5-зарядный магазин, поэтому не забывайте менять его при любой передышке.

Гренадер — единственный класс, экипированный четырьмя гранатами, и этим надо пользоваться. Лучшая тактика — бросить гранату туда, где мог затаиться враг, а затем быстро переключиться на винтовку, чтобы добить убегающих противников. Если же вам удастся достаточно близко подползти к врагу сзади, используйте кнопку альтернативного режима стрельбы, чтобы ударить его в спину штыком — тогда не нужно будет тратить драгоценные секунды на перезарядку, и вы легко разберетесь с товарищами убитого, которые сбегутся, услышав его вопль.

Axis Unteroffizier

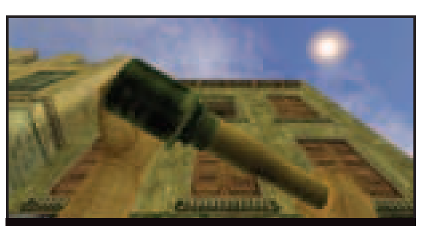
Этот класс бегает быстрее и стреляет метче, чем Scharfuhrer, что делает его наилучшим выбором для

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

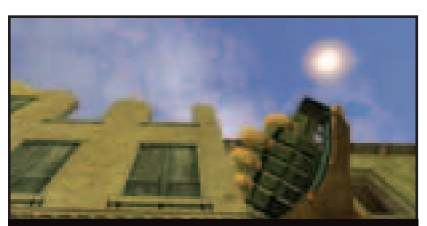
Амуниция. Как правило, о расходе боеприпасов беспокоиться не нужно. Каждый раз во время передышки перезаряжайте оружие, даже если обойма еще наполовину полна. Сэкономленные патроны и гранаты могли бы быть намного более эффективно использованы для огневой поддержки своих товарищей. Единственное исключение из этого правила — пулеметчики, для них очень важно беречь боеприпасы и не тратить их впустую.

Еще одно замечание по поводу амуниции: все виды автоматического оружия используют трассирующие пули, что дает врагам возможность наблюдать четкие линии, указывающие прямо на вашу позицию. Самые мудрые противники по этим предательским линиям могут даже понять, на какой высоте вы залегли и в каком направлении смотрите. Поэтому старайтесь стрелять короткими очередями, а не давить на курок, пока патроны не кончатся.

Гранаты. Как и в предыдущей версии, брошенные врагом гранаты можно подбирать и швырять обратно — для этого надо посмотреть на гранату и нажать клавишу Use (по умолчанию она повешена на кнопку [E]). Все гранаты установлены на взрыв с 5-секундным замедлением, так что не удивляйтесь, если пущенный вами «смертельный подарок» вернется обратно. Чтобы избежать подобных сюрпризов, используйте следующий метод: бросьте гранату на землю перед собой, снова подберите, а затем киньте во врага. Если с координацией и меткостью у вас все в порядке, то вы услышите мощный взрыв и можете быть уверены, что враг, пытавшийся вернуть вам «печеную картофелину» отправился на небеса, недосчитавшись нескольких частей тела.



Играя за Фашистов, можно с легкостью забрасывать гранаты в окна на втором и третьем этажах, если встать прямо под ними. Чтобы прицелиться, совместите точку пересечения деревянной ручки и металлической части гранаты с нижней линией окна, а затем бросьте ее.



Гранатами Союзников целиться труднее, чем немецкими, но есть один трюк, позволяющий и их забрасывать в окна второго и третьего этажа, если вы стоите прямо под таким окном. Повернитесь к окну, совместите кончик среднего пальца на своей виртуальной руке с его нижней линией, а затем бросайте гранату.

Если кто-нибудь из вашей команды криво бросает гранату и она падает не там, где надо (например, у вас под носом), то поднимите ее и отправьте в нужном направлении. Если бросать на бегу, то граната пролетит большее расстояние, а если в момент броска подпрыгнуть, то она выше взлетит. В нынешней версии перекрестье прицела пропадает с экрана в момент выбора гранаты, так что меткие броски требуют долгих и серьезных тренировок.



На карте Ramelle появилась одна маленькая деталь, о которой вы просто обязаны знать. Это стекло с витражом, которое не разбивается, когда через него стреляют. Здание с девятью такими стеклами *(см. рисунок)* находится аккурат напротив точки респавна Союзников. Так что если вы вдруг заметите, что ваши товарищи начали гибнуть безо всяких видимых причин, то, не теряя ни секунды, полейте свинцом все окна этого дома.

На карте Dog 1, на столе рядом с одной из Фашистских точек респавна есть радио. Возьмите его и бегите через всю карту к дальнему правому бункеру (здание за мешками с песком на этой картинке) — минометный огонь по пляжу станет более точным.

новичков. Точность стрельбы автоматического пистолета MP40 была существенно понижена по сравнению с *версией 1.3b*, но это оружие обладает сравнительно небольшой отдачей по сравнению с другими автоматами, что компенсирует его среднюю убойную силу. В принципе, по данному классу больше сказать нечего — он очень хорошо сбалансирован и не имеет ни серьезных достоинств, ни недостатков.

Axis Scharfuhrer

В отличие от бойца огневой поддержки Союзников, Scharfuhrer является великолепным атакующим бойцом. Случайно наткнувшись на 5-6 вражеских солдат, он с высокой долей вероятности положит их всех. Его MP44 обладает средней убойной мощностью, снабжен здоровенным 30-зарядным магазином и достаточно точно бьет на ближней и средней дистанции, главное здесь — давить на курок и не паниковать. Даже если вы за один присест выпустите всю обойму, отдача будет намного ниже, чем у Союзнического аналога, и удерживать ствол при этом намного легче. Scharfuhrer — великолепный выбор для опытных игроков, а грамотное использование клавиши бега компенсирует его низкую скорость передвижения.

Снайперы

Axis Scharfschuetze сменил свой феноменально мощный полуавтоматический Gewehr 43 на более медленный Karabiner 98k, что практически уравняло его по эффективности со снайпером Союзников. Вообще, в *версии 2.0* за снайпера стало играть намного труднее, чем в *1.3* - особенно Фашистам, поэтому мы не рекомендуем этот класс для начинающих.

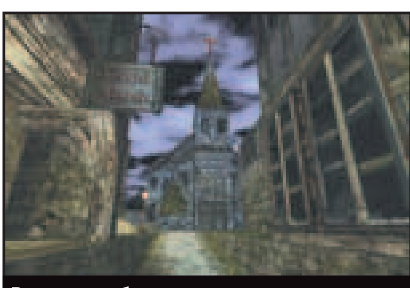
Самый страшный враг любого снайпера — это не вражеский снайпер, а нож, воткнутый ему в спину. Никогда не задерживайтесь слишком долго на одном и том же месте, не важно, сколько времени вам потребовалось, чтобы сюда забраться, и насколько безопасным кажется укрытие. Слух играет для снайпера не меньшую роль, чем зрение — увеличьте громкость в наушниках и прислушивайтесь к звукам, которые могут выдать приближающегося к вам сзади врага. Как правило, наилучшими нычками для снайперов являются те, куда можно попасть только по лестнице, т.к. по ней невозможно забраться, не наделав шума.

Пулеметчики

Новые классы пулеметчиков стали в буквальном смысле слова основной ударной силой, но их невероятная огневая мощь компенсируется множеством ограничений. Стрельба на бегу — это просто трата боеприпасов, поскольку отдача снижает меткость до нуля. Установив пулемет на сошку, вы сможете стрелять с ювелирной точностью, но лишены возможности передвигаться. Установленный на стационарную позицию пулемет можно поворачивать только вправо и влево, что делает пулеметчиков более уязвимыми к атакам сбоку, чем всех остальных юнитов. Всегда старайтесь найти позицию, открывающую широкий обзор впереди и защищенную с боков. Еще лучше, если рядом с вами будет для страховки снайпер или легкий пехотинец.

Правильно установив пулемет, вы сможете держать под контролем 2 пересекающиеся дороги. Если пулемет сориентировать так, чтобы простреливать одну дорогу, то потом вы не сможете повернуть его так, чтобы держать под прицелом другую. Поэтому постарайтесь найти какой-нибудь угол, направьте ствол на точку пересечения двух дорог и зафиксируйте это положение — тогда вы сможете простреливать все подходы к перекрестку, слегка поворачивая пулемет вправо и влево. Если с первого раза вам не удалось занять правильную позицию, нажмите правую клавишу мыши, чтобы сложить подставку, и быстро переберитесь на более подходящее место.

Следите за тем, что происходит на объектах, расположенных выше и ниже вашей позиции. Установленный на ножки пулемет может лишь незначительно наклоняться вверх и вниз, и вертикальный угол обстрела определяется положением ствола в тот момент, когда пулемет был зафиксирован. Если вы расположились в низине или на уровне земли, то перед фиксацией пулемета направьте ствол немного вверх, чтобы иметь возможность стрелять по окнам зданий. Аналогично, если вы залегли на крыше или на верхнем этаже, слегка опустите ствол перед установкой подставки. Умение быстро и правильно устанавливать пулемет требует определенной практики, но именно оно отличает настоящего мастера от сопливых мальчишек, по глупости или незнанию взявших это мощное оружие.



В режиме наблюдателя отыщите все секретные места на карте. Например, на колокольню *(см. рисунок)* можно забраться по лестнице.

И союзнический .30 Caliber, и фашистский MG42 поступают в ваше распоряжение с несколькими здоровенными ящиками патронов, а к немецкому MG34 прилагаются несколько дисков меньшей вместимости (т.е. требующих более частой перезарядки). MG42 обладает невероятно высокой скорострельностью и является единственным пулеметом, который перегревается. Или стреляйте короткими очередями, или будьте готовы оказаться в ситуации, когда ваше оружие в самый ответственный момент перестанет стрелять, и нужно будет дать ему несколько секунд для охлаждения.

Medal of Honor Allied Assault

Приказ о выступлении в сторону самых опасных территорий.

Тьерри Нгуен

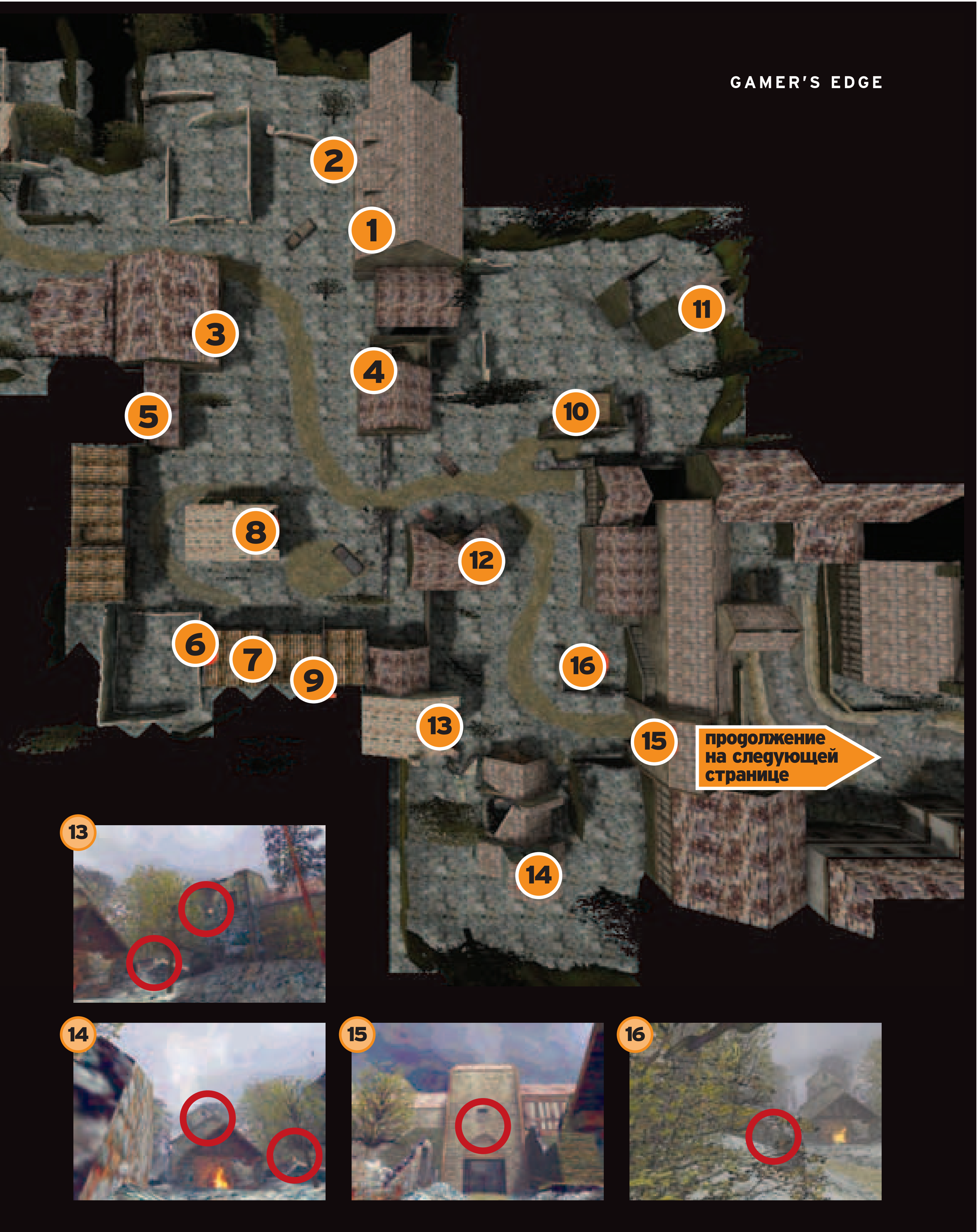
Как выжить в городе, полном снайперов.

Макей МакКэндлиш, дизайнер уровней

Если вас вконец достали подлые снайперы, бьющие непонятно откуда, то на этих страницах – ваше спасение. Здесь показаны планы всех зданий в городе и на них отмечены все засевшие на этажах снайперы. Тщательно изучите этот план и покажите снайперам, где раки зимуют!

СТАРТ





2
1
3
4
11
5
10
8
12
6
7
9
16
13
15
продолжение на следующей странице
14
13
14
15
16

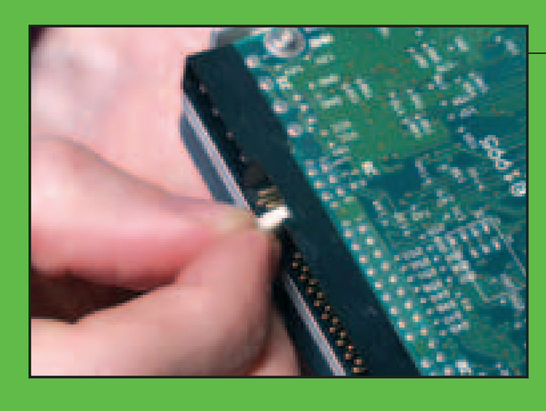

35
34
36
37
41
40
33
32
29
28
30
31
39
38
27
20
19
24
26
25
23
22
21
18
17
17
18
19
20
21
22
23
24
25


26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41

Сделай сам: Подключаем дисковый массив

Вы не признаете никаких ограничений? Вам нужно много-много места на диске? Не спешите выбрасывать старые жесткие диски: если на системной плате компьютера есть микросхема RAID-контроллера, вы сможете вдохнуть в них новую жизнь. **Иван Рогожкин**

RAID расшифровывается как *Redundant Array of Inexpensive Disks* – «избыточный массив недорогих дисков». Технология RAID была создана для повышения надежности и скорости работы серверов, но это не помешает вам использовать ее для игр или других не менее важных дел. RAID-контроллер, в частности, позволяет объединить два физических диска в один логический. Это полезно, если, скажем, игра не помещается ни на один из двух старых дисков по 2 Гбайт, но легко войдет на диск емкостью 4 Гбайт. Более того, RAID-контроллер позволяет распараллелить операции чтения и записи по нескольким накопителям, увеличив таким образом скорость работы компьютера.
Предположим, что в вашем компьютере на системной плате обнаружилась микросхема RAID-контроллера для IDE-дисков. Таких микросхем сегодня выпускается по крайней мере три: HighPoint HPT 372, Promise PDC20276 и AMI MG80649. Мы проиллюстрируем процесс подключения массива на примере контроллера фирмы HighPoint и двух древних дисков производства Western Digital емкостью 1,2 Гбайт и 850 Мбайт. Первый из них был ранее установлен в компьютере, а второй мы добавили в процессе подключения массива.



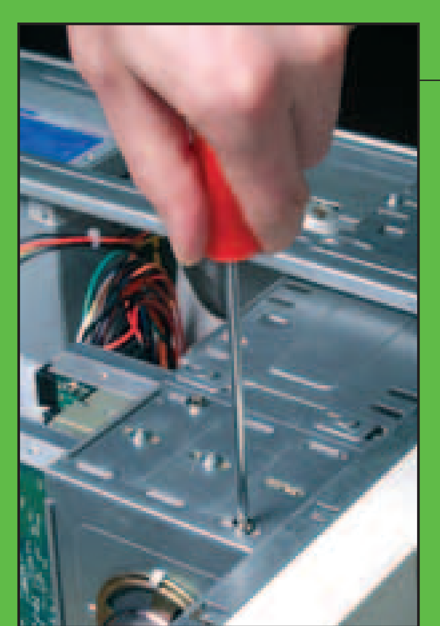
ПРАВИЛО №1

НЕ ВКЛЮЧАЙТЕ В RAID-МАССИВ ДИСКИ СИЛЬНО РАЗНОГО ВОЗРАСТА. Подобно тому, как школьнику будет неинтересно играть с малышом из детского сада, быстрый жесткий диск будет тормозить при совместной работе с медленным. Проследите, чтобы накопители были изготовлены с разницей не более года.
Установите перемычки на обоих накопителях в положение Master («ведущий»), обозначенное на печатной плате (или наклейке на диске) буквами «MA».

ПРАВИЛО №2

АККУРАТНЕЕ ОБРАЩАЙТЕСЬ С ЖЕСТКИМИ ДИСКАМИ. Случайно уронив накопитель со стола, вы можете досрочно отправить его на свалку. Вам также следует заранее позаботиться о сохранении нужной вам информации: при создании RAID-массива все данные на жестких дисках будут уничтожены.
Вставьте накопитель в трехдюймовый отсек компьютера. Выбирайте отсек так, чтобы кабели питания дотянулись до него.

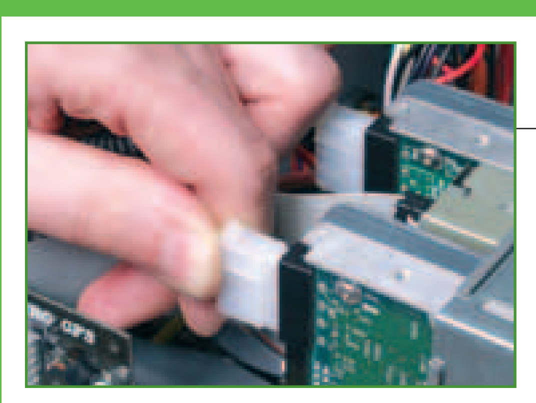




ПРАВИЛО №3

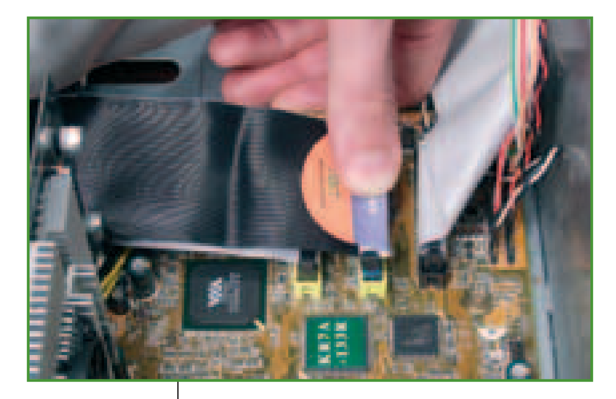
НАДЕЖНО ЗАКРЕПИТЕ ДИСКОВОД НЕСКОЛЬКИМИ ВИНТАМИ. Для этого вам потребуются винты с дюймовым шагом (обычные винты М3 не подойдут). Их можно раздобыть у знакомого компьютерщика.

ИТАК, ПРИСТУПИМ...



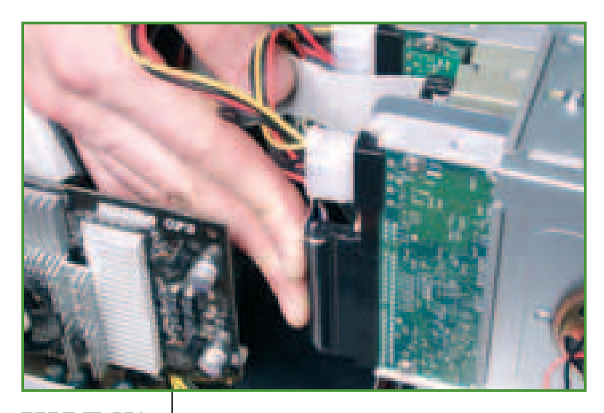
ШАГ №1

ПОДКЛЮЧИТЕ КАБЕЛЬ ПИТАНИЯ К НАКОПИТЕЛЮ. Если ни один свободный кабель от блока питания не дотягивается до дисковода, попробуйте поменять местами кабели, подсоединенные к разным устройствам.



ШАГ №2

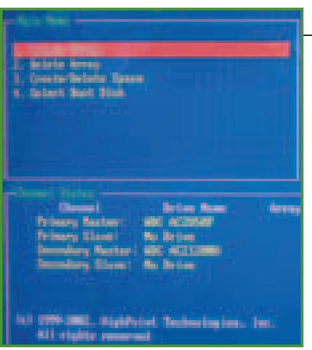
ПОДСОЕДИНИТЕ 80-ЖИЛЬНЫЕ ЛЕНТОЧНЫЕ IDE-КАБЕЛИ К РАЗЪЕМАМ IDE3 И IDE4 НА СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. Такие кабели поставляются вместе с системными платами, оснащенными RAID-контроллерами. К плате следует подключать тот разъем, который отличается от других разъемов на кабеле цветом пластмассы либо помечен надписью System, M/B или Motherboard.



ШАГ №3

ПОДСОЕДИНИТЕ РАЗЪЕМЫ НА КОНЦАХ IDE-КАБЕЛЕЙ К ЖЕСТКИМ ДИСКАМ. Таким образом каждый из двух жестких дисков теперь должен быть подключен к отдельному каналу RAID-контроллера.

Включите RAID-контроллер. В зависимости от типа системной платы это делается с помощью перемычек (при выключенном компьютере) или с помощью специального пункта меню в программе BIOS Setup (при включенном компьютере, конечно же). В случае затруднений загляните в документацию к системной плате.

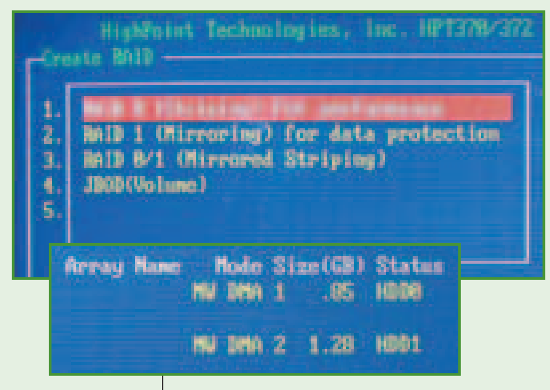


ШАГ №4

ВОЙДИТЕ В ПРОГРАММУ НАСТРОЙКИ RAID-КОНТРОЛЛЕРА. Для этого перезапустите компьютер и нажмите сочетание клавиш «Ctrl+H» в тот момент, когда на экране появится надпись HighPoint Technologies.

Убедитесь по надписям в нижнем окне Channel Status, что оба диска включены в режиме ведущего (Master), причем один подключен к первичному каналу (Primary), а второй – ко вторичному (Secondary). В основном меню (Main menu) выберите пункт Create Array («создать массив»).





ШАГ №5

В МЕНЮ CREATE RAID («СОЗДАТЬ RAID-МАССИВ») ВЫБЕРИТЕ ПУНКТ ARRAY MODE. Появится окно, в котором можно задать вид дискового массива.

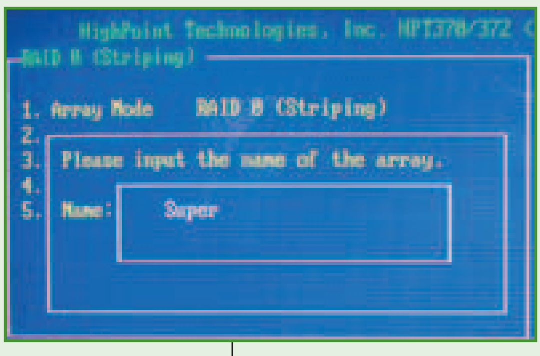
Если вы желаете получить наибольшее быстродействие, выберите пункт RAID 0 Striping («чередование», т. е. распараллеливание операций по двум дискам для увеличения производительности). Учтите, что при использовании физических дисков разного объема в этом режиме общая емкость массива будет вдвое больше емкости меньшего из физических дисков. В нашем случае получится 2 х 850 Мбайт = 1700 Мбайт.

Если вы намерены просто объединить два накопителя разного объема в один том, чтобы создать массив максимальной вместимости, выберите пункт JBOD. В этом режиме выигрыша в скорости вы не получите.



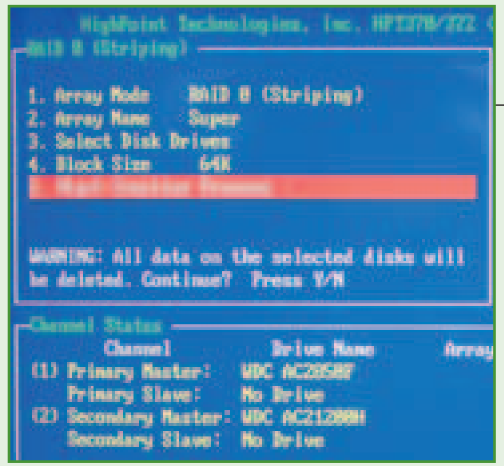
ШАГ №7

С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ SELECT DISK DRIVES УКАЖИТЕ НАКОПИТЕЛИ, КОТОРЫЕ ВЫ ХОТИТЕ ВКЛЮЧИТЬ В МАССИВ. Если один из физических дисков окажется загрузочным, программа выдаст предупреждение: «A valid partition is found at the Primary Master disk you have selected. Continue?». Ответьте «Y». Размер блока данных (Block Size) оставьте неизменным.



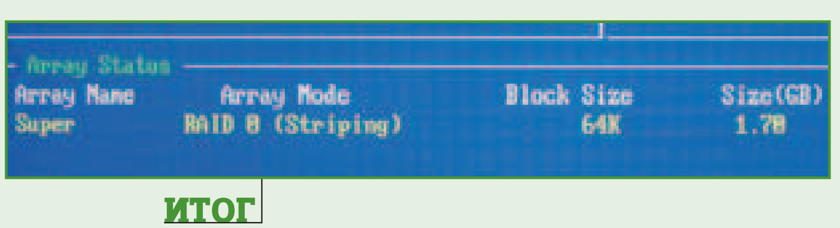
ШАГ №6

ВЫБЕРИТЕ ПУНКТ ARRAY NAME И ВВЕДИТЕ ДЛЯ МАССИВА КАКОЕ-НИБУДЬ ИМЯ ПО СВОЕМУ ВКУСУ, НАПРИМЕР, СЛОВО SUPER. Под этим именем диск будет значиться в операционной системе.



ШАГ №8

ВЫБЕРИТЕ ПУНКТ START CREATION PROCESS (СОЗДАТЬ МАССИВ). Появится последнее предупреждение: «All data on the selected disks will be deleted. Continue?» («Содержимое выбранных дисков будет очищено, продолжить?»). Ответьте утвердительно.



ИТОГ

ДИСКОВЫЙ МАССИВ СОЗДАН! Нажмите клавишу «F1» и убедитесь, что в нижем окне в качестве объема массива указана удвоенная емкость меньшего из физических дисков для режима чередования (Striping) или суммарная емкость физических дисков для режима объединения (JBOD). Нажмите «Esc», чтобы выйти из программы настройки дискового массива.

Далее устанавливайте операционную систему и другие программы так, словно в вашем распоряжении компьютер с неотформатированным жестким диском. Учтите, что при первой загрузке машина на несколько минут остановится, тщетно пытаясь инициализировать неразмеченный массив. Терпеливо дождитесь окончания загрузки, запустите программу *Fdisk* и создайте на дисковом массиве активный раздел. Затем с помощью программы *Format* отформатируйте полученный накопитель.

Завершив установку Windows, не забудьте установить все требуемые для системной платы драйверы (см. руководство к системной плате) и драйверы дискового массива для используемой вами версии Windows.

Поздравляем! Логических накопителей в вашем компьютере стало меньше, а дискового пространства – больше.

Прожигаем CD-R

Тестируем *AOpen CRW2440, Philips PCRW 3210K/00, Plextor PlexWriter 40/12/40A*

Иван Рогожкин

AOpen CRW2440
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: AOpen
ТЕЛ.: (095)937-3366
URL: www.aopen.ru
ЦЕНА: $109
VERDICT: ★★★★☆

Philips PCRW 3210K/00
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Philips Consumer Electronics
ТЕЛ.: (095)937-9300
URL: www.pcstuff.philips.com
ЦЕНА: $180
VERDICT: ★★★☆☆

Plextor PlexWriter 40/12/40A
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Plextor
ГДЕ КУПИТЬ: Trinity Electronics
ТЕЛ.: (095)737-8046
URL: e-mail:sales@tri-el.ru
ЦЕНА: $175
VERDICT: ★★★☆☆

Надоело играть в чужие игры? Хочешь сам что-нибудь создать? Тогда тебе нужен записывающий накопитель CD-R/RW. Подобный накопитель считывает компакт-диски не хуже, чем обычный дисковод CD-ROM (то есть на нем также можно запускать игры и прослушивать музыкальные CD), а еще позволяет записывать информацию на матрицы CD-R и на CD-RW.

Скорость работы компьютерных накопителей CD-ROM традиционно измеряется в условных единицах (но не долларах). За единицу принят поток данных в 150 Кбайт в секунду, считываемый при воспроизведении любого музыкального CD. Если, скажем, в документации на накопитель указано, что он считывает диски со скоростью (или кратностью) до 32X, значит максимальная пропускная способность равна 150x32 = 4800 Кбайт/с.

Мы испытали три записывающих накопителя: *AOpen CDRW2440, Philips PCRW 3210K/00* и *Plextor PlexWriter 40/12/40A*. Все они внутренние, т. е. устанавливаются в отсек внутри системного блока. Как и жесткие диски, эти накопители подключаются к стандартному компьютерному интерфейсу IDE.

Еще год назад большинство обладателей записывающих дисководов не были застрахованы от порчи заготовки CD-R. Если в процессе записи диска оказывалось, что компьютер замешкался и не успел заслать информацию в буфер накопителя, запись продолжалась и заготовка оказывалась безнадежно испорчена. Сегодня все обстоит иначе: каждое из испытанных нами устройств имеет встроенную систему защиты от истощения буфера. Она работает следующим образом: дисковод приостанавливает запись, дожидается заполнения буфера, а затем возобновляет запись ровно с того места, на котором прервался.

Все три накопителя поставляются с русифицированным пакетом *Nero Burning ROM* версии 5, в котором имеются все функции, что могут потребоваться увлеченному прожигателю сверкающих болванок.

Мы тестировали накопители как на точность копирования звуковых дорожек с музыкальных CD, так и на быстроту записи файлов на CD-R. Выяснилось, что все три дисковода точно воспроизводят цифровую последовательность со звуковых дорожек, хотя и допускают ее незначительное смещение по времени на несколько миллисекунд.

Мы тестировали накопители как на точность копирования звуковых дорожек с музыкальных CD, так и на быстроту записи файлов на CD-R.



AOpen CRW2440 быстро ищет информацию на CD-ROM.

AOpen CRW2440

★★★★☆ **Аппарат фирмы AOpen нас приятно порадовал: измеренное среднее время доступа (90 мс) оказалось существенно меньше заявленного (120 мс).** Благодаря этому *AOpen CRW2440* прекрасно справляется с поиском информации в базах данных на CD, а также с другими задачами, где идет поиск и чтение большого количества файлов.

Единственный недостаток протестированного нами дисковода – некачественный встроенный усилитель, пропускающий посторонние шумы на звуковые выходы. Развлекитесь: слушая музыкальный диск на *CRW2440*, вы сможете по рокоту внутреннего двигателя определить, на каких дорожках (внутренних или внешних) записана композиция.

Если вы пользуетесь телефонными каталогами, компьютерными картами, базами данных ГИБДД или другими справочными изданиями на CD-ROM, рекомендуем вам дисковод *AOpen CRW2440*.

Три «прожигалки» для CD

РЕЗУЛЬТАТЫ ИСПЫТАНИЙ	AOpen CDRW2440	Philips PCRW 3210K/00	Plextor PlexWriter 40/12/40A
Кратность при чтении/записи CD-R/ /записи CD-RW	40/24/10	40/32/10	40/40/12
Среднее время доступа (для диска объемом 526 Мбайт), мс	90	120	118
Скорость считывания на внутренних/ /внешних дорожках, тыс. байт/с	3040/6280	2600/5430	2850/5970
Время записи 1000 файлов на CD-R, мин:с	3:00	3:41	2:41
Время считывания 1000 файлов с CD-R, мин:с	2:51	2:16	10:25
Достоинства	Малое время доступа	Быстрое чтение	Быстрая запись, технология VariRec
Недостатки	Рокот на звуковом выходе	Большое время доступа, медленная запись	Снижение оборотов при чтении CD-R и CD-RW



Philips PCRW 3210K/00 великолепно воспроизводит музыкальные компакт-диски.

Philips PCRW 3210K/00

★★★☆☆ **Накопитель фирмы Philips нас огорчил.** Тестирование показало, что среднее время доступа равно 120 мс, хотя на коробке указано значение 100 мс. При записи на скорости 32X дисковод *Philips* ухитрился уступить изделию *AOpen*, которое имеет кратность 24X. Кроме того, выяснилось, что аппарат не рассчитан на работу в вертикальном положении, поскольку его поток не имеет боковых фиксаторов для диска.

Тем не менее, *Philips PCRW* отлично справлялся с чтением большого количества файлов, и на звуковом выходе не было даже намека на посторонние шумы.

Рекомендуем модель *Philips PCRW 3210K/00* тем, кто ценит броский дизайн и чаще воспроизводит, чем записывает диски.

Plextor PlexWriter 40/12/40A

★★★☆☆ **Если судить по заявленным производителем кратностям, *PlexWriter* – самый скоростной из трех протестированных нами накопителей.** И действительно, он закончил запись тестового набора файлов быстрее всех. К сожалению, имевшийся в нашем распоряжении образец снижал обороты при чтении CD-R и CD-RW, из-за чего, например, на считывание того же тестового набора файлов вместо трех минут потребовалось десять!

«Ерунда», – скажет меломан. – «Это чепуховая проблема. Главное, что *PlexWriter* оснащен фирменной системой VariRec, которая позволяет вручную регулировать мощность лазера при записи музыкальных CD на диски CD-R». Уменьшая или увеличивая интенсивность луча, можно добиться совместимости музыкальных дисков с CD-плейерами, которые, как известно, иногда не переваривают CD-R, предпочитая сияющие серебром фабричные штампованные диски.

Мы опробовали функцию VariRec, и результаты были видны невооруженным глазом: дорожки, записанные с разной мощностью лазера, имели разные оттенки. Мелочь, но приятно – в комплекте с дисководом поставляются пять (!) чистых заготовок CD-R.

Рекомендуем *Plextor PlexWriter 40/12/40A* владельцам капризных CD-плейеров, а также тем, кому приходится чаще записывать CD-R, чем воспроизводить их.



Plextor PlexWriter 40/12/40A позволяет регулировать мощность лазерного луча.

Что происходит при записи CD-ROM

Пусть вас не смущает термин «звуковые дорожки» – на любом компакт-диске имеется только одна физическая спиральная дорожка, начинающаяся от середины диска и заканчивающаяся у его внешней стороны. На чистой заготовке CD-R или CD-RW дорожка не заполнена информацией. В процессе записи лазерный луч перемещается вдоль дорожки и выжигает точки в слое красителя внутри диска, формируя цифровую последовательность нулей и единиц.

Чем быстрее вращается диск, тем меньше времени длится его запись. Однако при слишком высокой скорости краситель может недостаточно нагреваться, из-за чего записанный диск будет потом плохо считываться.

Словарик

CD-DA (CD Digital Audio) – формат записи музыкальных CD.

CD-R (CD Recordable) – однократно записываемый компакт-диск.

CD-RW (CD ReWritable) – перезаписываемый диск.

CD-Text – формат записи музыкальных CD вместе с текстовой информацией об имени исполнителя, названии альбома и композиций.

Ultra DMA/33 и Multiword DMA – протоколы работы IDE-интерфейса, не требующие участия процессора для пересылки данных из накопителя в компьютер.

Закрытый диск (односессионный) – диск CD-R, не допускающий дозаписи.

Многосессионная запись – режим записи CD-R, позволяющий постепенно, сеансами, заполнять диск CD-R, дописывая файлы по мере необходимости.

Genius WizardPen

Хочешь стать дигитайзером?

Александр Силонов



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»**
ТЕЛ.: **(095)745-5511**
URL: **www.buro.ru**
ЦЕНА: **$42**
VERDICT: ★★★★★

Для многих компьютерных игр, особенно симуляторов, оптимальный манипулятор – джойстик, с этим вряд ли кто-нибудь станет спорить. Но мышь, согласитесь, гораздо универсальнее. А знаете ли вы, что у мыши есть конкурент, не только способный выполнять практически все ее функции, но и обеспечивающий ряд дополнительных удобств? Это графический планшет, или дигитайзер. Подобные устройства позволяют обращаться с курсором, аммуницией, монстрами и другими экранными обитателями с помощью привычного каждому грамотному человеку пера, как бы рисуя на поверхности планшета.

Профессиональные компьютерные художники обычно пользуются планшетами компании Wacom, но при выборе дигитайзера для дома многие предпочитают более дешевое устройство производства Genius (www.genius.ru). Не так давно эта компания выпустила планшет Genius *WizardPen* ценой менее $50 со множеством полезных и занятных функций.

WizardPen имеет формат А6 (размер рабочей области 13x10 см) и подключается к USB-гнезду компьютера. Двухкнопочное беспроводное перо работает без батареек. Рабочая область *WizardPen* покрыта полупрозрачным «паспарту», под которое можно помещать зарисовки или фотографии, – например, чтобы в графическом редакторе пером перевести очертания острова сокровищ в файл. По периметру «паспарту» нарисованы кнопки, им легко назначить различные функции.

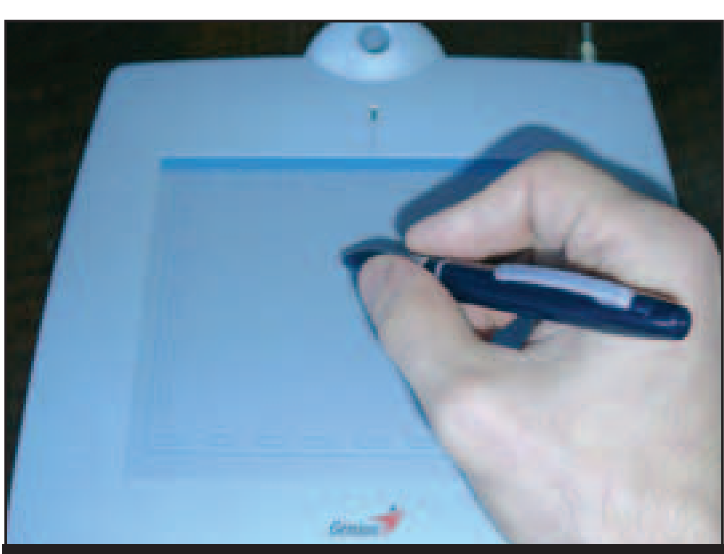
Подключить *WizardPen* к компьютеру с системой Windows 98 SE и установить драйверы оказалось совсем не сложно. Перо выполняло все функции мыши, при этом не возникало никаких конфликтов с уже имевшейся ранее мышью, подключенной к порту PS/2.

Если вас не устроят параметры *WizardPen*, которые изготовитель предлагает по умолчанию, вы сможете настроить планшет с помощью гибкой утилиты-драйвера. Она позволяет назначать всевозможные функции для обеих кнопок пера, равно как и его наконечника. Кнопки и наконечник могут действовать как любая из трех кнопок мыши, имитируя одинарный или двойной щепчок. Планшет способен и на прокрутку, только роль колесика выполняет одна из кнопок пера (мы рекомендуем выбирать для этой цели дальнюю от наконечника). Кроме того, настраивается способ отображения рабочей области планшета на экран, можно задать временной интервал двойного щепчка, а также назначить функции для кнопок, нарисованных по периметру прозрачной подложки-паспарту.

Как хороший экстрасенс, планшет чувствует расположение пера на расстоянии более сантиметра, без непосредственного контакта с поверхностью. И если вы назначите наконечнику функцию левой кнопки мыши, сможете «щелкать» простым прикосновением пера к планшету – не нажимая на кнопки.

Профессиональные дигитайзеры учитывают силу давления и угол наклона пера, меняя вид штриха в программах рисования. WizardPen чувствует только силу давления. Прилагаемые к планшету простенькие графические редакторы, рассчитанные прежде всего на детей, пользуются этой функцией. В программах PenSign и Annotate All фоном для рисунков служит рабочий стол Windows вместе со всем его содержимым. Еще одна программа, PenMail, предназначена для тех, кто не умеет набирать текст на клавиатуре. Она помогает готовить графические файлы с рукописными каракулями (или, если у вас хороший почерк, с каллиграфическими письменами) на фоне, имитирующем линованную бумагу.

Планшет Genius вряд ли заменит игроманам джойстик, но он ничуть не уступает по удобству и разнообразию возможностей такому устройству, как мышь. А если вы рисуете на компьютере, он окажется намного удобнее мыши.



Рисовать на компьютере мышью – все равно что водить по стеклу мокрым куском мыла. Используйте планшет Genius *WizardPen*.



Теперь понятно?

Планшет Genius вряд ли заменит игроманам джойстик, но он ничуть не уступает по удобству и разнообразию возможностей такому устройству, как мышь.


Проектор *Plus V-1080* приплющит к стенке героев вашей любимой игры или фильма.

Plus V-1080

Экран во всю стену.

Иван Рогожкин



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Plus**
ГДЕ КУПИТЬ: **Delight 2000**
ТЕЛ.: **(095)234-0045**
URL: **www.delight2000.ru**
ЦЕНА: **$3850**
VERDICT: ★★★★★

Что получится, если вывернуть монитор наизнанку? Правильно – компьютерный проектор! Вы только представьте игровой экран во всю стену вашей комнаты или, если ночь будет безлунной, во всю стену дома, что мешается напротив вашего окна.

Проектор *Plus V-1080*, испытанный в редакции *CGW*, отличается удивительно малыми размерами (с толстую книгу стандартного формата) и совсем небольшим весом – менее килограмма. При этом он дает световой поток 800 ANSI-люмен, достаточный для домашнего компьютерного театра с экраном до пяти метров по диагонали! Благодаря высокому коэффициенту контрастности 800:1, аппарат хорошо передает детали на фотографиях. Однако, в отличие от больших проекторов, оснащенных вариообъективом, *Plus* имеет фиксированный объектив, поэтому размер картинки на экране можно менять только за счет изменения расстояния до экрана.

Plus V-1080 работает примерно так же, как семьсот тысяч китайцев с цветными лазерными указками, которые по командам ведущего направляют их в разные точки большого экрана. На пути светового потока от 120-Вт ртутной лампы располагается специальная DMD-микросхема с матрицей из микрозеркал. В матрице 1024 строки и 768 столбцов, всего 786 432 микрозеркала, причем каждое из них укреплено на тонкой упругой ножке и может принимать два положения – нормальное и наклонное. Электронные схемы проектора обрабатывают видеосигнал и направляют его на схемы управления микрозеркалами так, что одна часть зеркал посылает световой поток в объектив, а другая – отклоняет в сторону. В результате на экране формируется картинка.

Plus V-1080 – одноматричный проектор. Это значит, что одна и та же микрозеркальная матрица поочередно обрабатывает потоки красного, зеленого и голубого цветов. Эти потоки создаются с помощью быстро вращающегося светофильтра с разноцветными секторами, который находится на пути светового пуча лампы.

На проектор можно подавать как компьютерный сигнал (аналоговый VGA или цифровой DVI), так и сигнал с кассетного видеомагнитофона, DVD-плейера, игровой приставки, телевизора или видеокамеры. Аппарат автоматически распознает основные видеосистемы (NTSC, PAL, SECAM всяческих разновидностей) и может отображать фильмы через входы S-Video, композитного и компонентного видеосигнала.

Для управления «светилом» прилагается удобный инфракрасный пульт ДУ, и на верхней крышке проектора имеются четыре кнопки, с помощью которых легко путешествовать по наглядному и понятному экранному меню. Регуляторов – тьма: все даже не перечислишь. Для любознательных имеется функция «стоп-кадр» и средства цифрового увеличения фрагмента картинки (если вам, скажем, захочется детально рассмотреть лицо приглянувшейся вам чертовки).

В отличие от других проекторов, *Plus V-1080* имеет цифровые средства коррекции трапецеидальных искажений не только по вертикали, но и по горизонтали. Зачем они вообще нужны? Если поставить проектор не точно напротив центра экрана, а, скажем, несколько опустив его, верхняя часть картинки получится более широкой, чем нижняя. Так вот, функция коррекции поможет вернуть картинке квадратную форму. Благодаря горизонтальной коррекции можно поместить аппарат сбоку от экрана – на стенную полку или шкаф.

У счастливого владельца *Plus V-1080* также есть возможность зеркально повернуть изображение – для того, чтобы проецировать картинку сзади на полупрозрачный экран. Более того, проектор имеет режим «картинка в картинке», т. е. вы можете играть и одновременно наблюдать в окне телепрограмму или фильм. Размер окна настраивается, положение – тоже.

Испытывая аппарат с DVD-плейером, мы отметили отличную передачу движения: летающие такси в фильме «Пятый элемент» двигались плавно, не расплываясь и не разрываясь на куски. Телесные оттенки передавались естественно – небритый Брюс Уиллис выглядел как огурчик. Цвета, яркие и насыщенные, радовали наши покрасневшие от мерцающих мониторов глаза. Лишь желтый цвет был немного грязноватым, но это особенность почти всех DLP-проекторов.

Чтобы добиться идеальной картинки при работе с компьютером, нам пришлось слегка подрегулировать яркость и контрастность, после чего детали отлично прорисовывались как в тенях, так и на светлых участках фотографий. Не знаю, захотите ли вы путешествовать по Интернету, глядя на стену, но *Plus V-1080* дает совершенно четкое изображение, на котором даже мелкий текст читается легко.

Внутренний 0,5-Вт динамик едва пищал, лишь ненамного перекрывая шум от самого проектора. Этим динамиком следует пользоваться лишь в случае крайней необходимости. Надеемся, что ты, о мудрый читатель, предпочтешь подключить домашний стереокомплекс или, на худой конец, компьютерные колонки с мощным сабвуфером.

В комплекте с проектором поставляются две забавные сумочки: для самого аппарата и для аксессуаров, которые можно скрепить между собой и повесить на раму велосипеда.

У *Plus V-1080* есть один существенный недостаток: как и другие компьютерные проекторы, он стоит бешеных денег. Если вы сумеете выкроить в бюджете какие-то жалкие $3850, вы сможете играть в по-настоящему большие игры!

Словарик

DLP (Digital Light Processing) – цифровая обработка света, название технологии создания изображений для проекторов; разработана американской фирмой Texas Instruments.

DMD (Digital Micromirror Device) – цифровая микрозеркальная матрица, основа DLP-проекторов. Такие матрицы производит только Texas Instruments.

DVI (Digital Visual Interface) – цифровой интерфейс для мониторов. Приходит на смену привычному аналоговому VGA-интерфейсу.

LCD (Liquid Crystal Display) – жидкокристаллический дисплей, название альтернативной технологии, используемой в компьютерных проекторах.

VGA (Video Graphics Array) – название стандартного аналогового интерфейса, применяемого в мониторах уже полтора десятка лет.

Трансфокатор – деталь вариообъектива, позволяющая оптическим способом увеличивать и уменьшать размер картинки на экране.

Трапецевидные искажения – изменение формы изображения на экране из-за того, что проектор находится снизу, сверху или сбоку от экрана.

Samsung SyncMaster 171P

За рулем Самсунга. **Иван Рогожкин**



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics**
URL: **www.samsung.ru**
ЦЕНА: **$900**
VERDICT: ★★★★★

Удобно ли играть за экраном ЖК-монитора? Жидкие кристаллы более инерционны, чем люминофор электронной трубки, и за быстро перемещающимися противниками в игре могут тянуться «хвосты», а автомобили соперников, проскакивающие мимо вас на скоростных трассах, могут даже расплываться. Но если игра не слишком динамична, на ЖК-матрице она будет выглядеть даже лучше, чем на традиционном мониторе. И, самое главное, глаза от жидких кристаллов почти не устают.

Производители ЖК-мониторов стремятся перещеголять друг друга в дизайне своих дорогих игрушек. Взгляните на новую шикарную 17-дюймовую модель *Samsung SyncMaster 171P* (мы ознакомились с предсерийным образцом), оформленную в знаменитой студии F. A. Porsche, которая принадлежит внуку легендарного автоконструктора Фердинанда Порше.

Дизайн монитора Samsung *SyncMaster 171P* создан в знаменитой студии F. A. Porsche.

Заметьте, что в случае обычных мониторов производители указывают внешнюю диагональ электронной трубки, а не рабочего поля на экране, которое всегда оказывается примерно на дюйм меньше. Т. е. реальный размер экрана у 17-дюймового монитора на электронной трубке равен 16 дюймам. Для ЖК-аппаратов всегда указывают настоящий размер изображения.

Но каково оформление монитора! Корпус из серебристой пластмассы установлен на стильной регулируемой подставке с прямоугольным основанием. Сенсорная панель управления с зеленым надписями, подсвечиваемыми изнутри, напоминает переднюю панель автомагнитолы 70-х годов, а круглая кнопка выключателя питания с узким светящимся ободком – автомобильный прикуриватель. Вертикальные пластмассовые решетки, которыми монитор украшен сзади, похожи на воздухозаборники автомобиля. Есть даже отверстие для крепления «противоугонного» металлического тросика Kensington Lock, чтобы никто не «увел» аппарат со стола его счастливого владельца. Для полноты впечатлений не хватает только гоночного симулятора в комплекте.

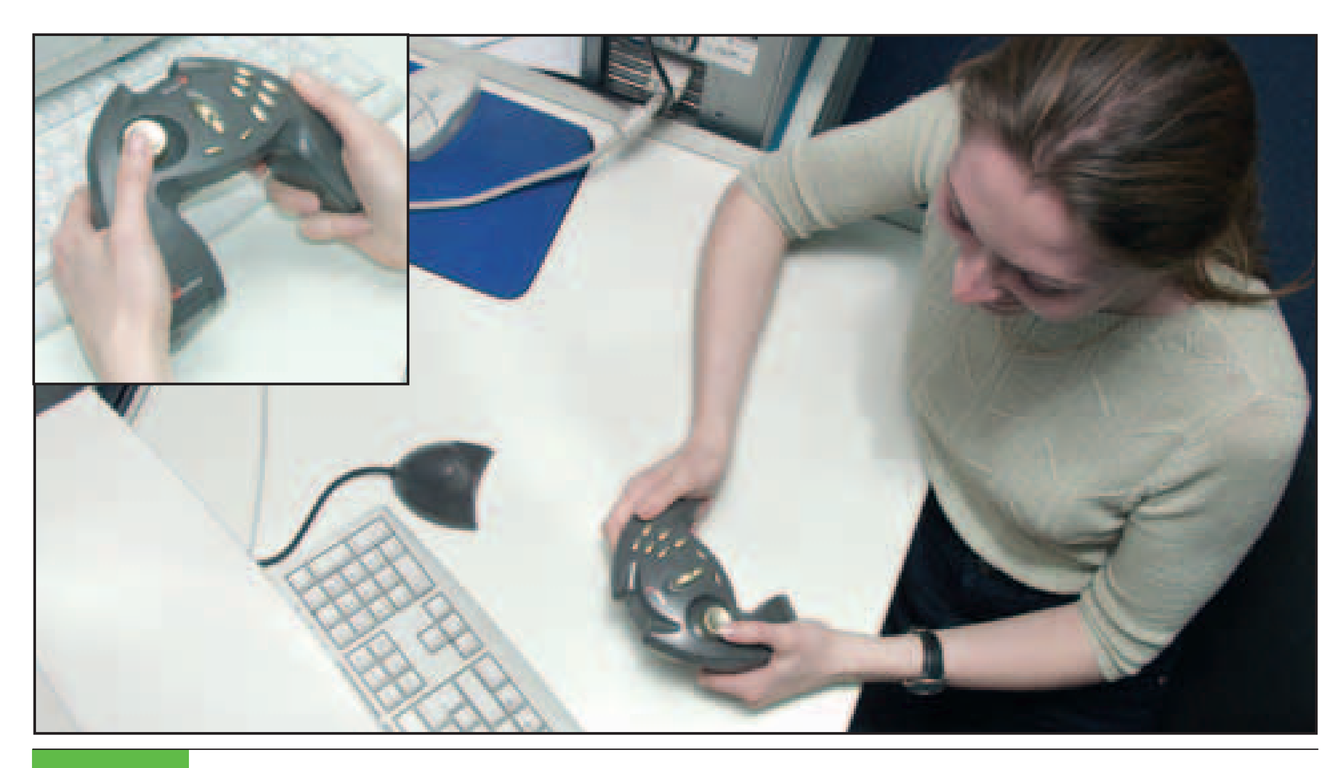
ЖК-матрица *SyncMaster 171P* имеет собственное разрешение 1280x1024. Именно в таком графическом режиме рекомендуется использовать аппарат. Конечно же, он может работать в режимах 640x480, 800x600 и 1024x768, изображение при этом будет автоматически растягиваться на весь экран с некоторой потерей четкости.

Подставка *SyncMaster 171P* позволяет наклонять панель, поворачивать влево-вправо и регулировать высоту экрана над столом, а также менять ее ориентацию с альбомной на портретную. Зачем это нужно, спросите вы? Затем, чтобы покрутить экран, как баранку автомобиля, оставить его в вертикальном положении и с помощью прилагаемой программы Pivot повернуть рабочий стол Windows, сменив разрешение 1280x1024 на 1024x1280.

Испытанный нами образец *SyncMaster 171P* отличился качественным изображением – все оттенки были хорошо различимы, цвета, яркие и сочные, отображались удивительно выразительно и естественно. Мы порадовались широким углам обзора и исключительной чистоте и равномерности белого поля. Текст выводился четко и контрастно, легко читался.

Важно, что *SyncMaster 171P* имеет два входа – старый добрый аналоговый и новый модный цифровой, так что вы сможете подключать монитор к любым графическим платам.

Рекомендуем Samsung *SyncMaster 171P* состоятельным пижонам, которые берегут свое здоровье, нуждаются в широком обзоре в Windows и уважают автомобильный стиль.



Genius MaxFire Libre Wireless G-12

Новый рогалик для игроманов. **Сергей Никитин**

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»**
ТЕЛ.: **(095)745-5511**
URL: **www.buro.ru**
ЦЕНА: **$50**
VERDICT: ★★★★☆

Мои любимые жанры – это пошаговые стратегии и RPG. То есть игры, в которые можно играть, неспешно шевеля мышью и изредка нажимая на клавиши, работая головным, а не спинным мозгом. Мне не нужна молниеносная реакция, умение метко стрелять или обходить соперника на повороте. Талант полководца или руководителя в стратегиях можно развивать на любой мышке и клавиатуре – лишь бы работали. Однако в играх, требующих быстрых и активных действий, все иначе. Малейшее заедание шарика – и вы не сможете быстро и точно прицелиться. Неправильная раскладка клавиатуры помешает молниеносно достать и бросить гранату во врага. Я уж не говорю о гонках, немыслимых без руля и педалей.

Чрезвычайно удобное беспроводное устройство в форме рогалика, с которым очень легко обращаться.

Скажу вам по секрету: для динамичных игр есть отличная штуковина – новый беспроводный геймпад *MaxFireLibre* от фирмы Genius. Это чрезвычайно удобное беспроводное устройство в форме рогалика, с которым очень легко обращаться. Геймпад, работающий от двух батареек типа AAA, приятно удивит вас еще в момент установки: если вы пользуетесь системой Windows 98 или более поздней, то никаких драйверов и дополнительного программного обеспечения не потребуется. Достаточно подключить приемник радиосигнала от геймпада к порту USB, и система сделает все необходимое. Если все заработает нормально, индикатор на приемнике загорится зеленым цветом. При поступлении сигнала он будет подмигивать красным. Вам же останется проделать несложную процедуру калибровки в утилите «Игровые устройства», которую вы найдете на «Панели управления» Windows. На случай если возникнут помехи от СВЧ-печи или какого-нибудь радиоустройства, фирма предусмотрела два радиоканала с разными частотами.

Геймпад имеет эргономичную форму и очень удобно лежит в руках. Как бы не досаждали вам компьютерные оппоненты, как бы не дрожали в азарте игры ваши ладони, рогалик останется у вас в руках, помогая мастерски управлять рулем или автоматом. Имея двенадцать программируемых кнопок и очень удобный манипулятор с восемью положениями (вперед, назад, влево, вправо и по диагоналям), геймпад позволяет управлять любыми объектами на экране. Две основные кнопки попадают прямо под указательные пальцы: открыть огонь или увеличить скорость – одно удовольствие. Остальные десять кнопок легко нажимаются большими пальцами.

Каковы же недостатки рогалика? Во-первых, его нельзя съесть. Во-вторых, хотелось бы иметь пропорциональное управление, а не восемь фиксированных позиций манипулятора, чтобы точно наводить прицел и ловче двигаться. В-третьих, где игры в комплекте?

Огромный плюс устройства – его беспроводность. Если бы сигналы передавались не по радиоканалу, а инфракрасным пучом, пришлось бы держать геймпад строго напротив приемника – в зоне прямой видимости. А так вы можете прятать его хоть за спиной. Это важно: поворачивая на трассе, заходя за угол в лабиринте или уклоняясь от летящего на тебя монстра, часто дергаешь руками и движешься всем телом. Представьте ситуацию: ваш особо азартный друг станет выхватывать у вас из рук устройство с криками: «Ты ничего не умеешь, дай, покажу как надо!». Без провода можно играть с дивана, не упираясь глазами в монитор: каникулы все-таки!

Итак, нам очень понравился новый геймпад *MaxFireLibre*. Мы считаем, что каждый истинный игроман должен иметь нечто такое в своем арсенале.

Greenspeak

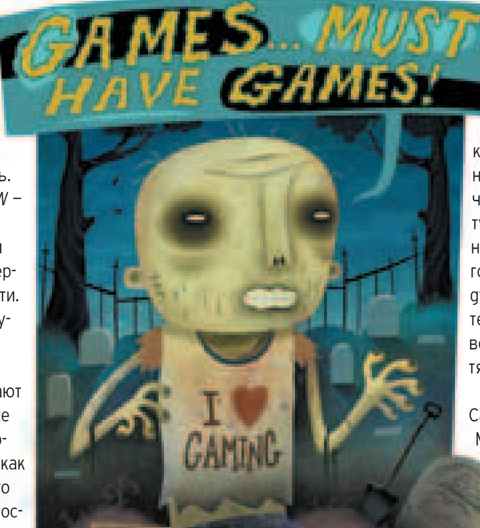
Хватит болтать, пора играть!

В этом месяце вышло слишком много хороших игр, чтобы тратить время на всякую чепуху! Джефф Грин

Будучи главным редактором авторитетного журнала, я ежедневно получаю по электронной почте множество писем. Авторы большинства этих писем принадлежат к одной из трех перечисленных ниже категорий:

1. Люди, которые хотят у нас работать.
2. Люди, считающие, что обзоры *CGW* – полный suxx и интересующиеся, какое именно жвачное животное было нашим предком и, соответственно, является первопричиной нашей потрясающей тупости. А в постскриптуме они обычно интересуются, нет ли в журнале вакансий.
3. Злые канадцы.

Как правило, все эти письма развлекают меня, также как и регулярно приходящие рецепты быстрого обогащения и предложения услуг по увеличению гениталий (как будто это действительно возможно!). Что касается прочей корреспонденции, то в основном это страшная скучища. Но в прошлом месяце пришло письмо, поспавшее меня в нокаут. Читатель недвусмысленно сообщал, что отныне он перестает покупать наш журнал. И знаете, почему? Цитирую:



«Меня достало ваше постоянное нытье по поводу того, что компьютерным играм приходит конец. Все чаще и чаще в ваших статьях мелькает мысль, что PC как платформа практически мертв. ПРЕКРАТИТЕ ЭТО, НАКОНЕЦ!»

Мы хнычем и жалуемся, даже когда счастливы. Вам нужно веселье?

Прежде всего, я хотел бы указать всем на тот очевидный факт, что нытье – это наша работа. Мы хнычем и жалуемся, даже когда счастливы. Вам нужно веселье? Включите юмористический телесериал! Но если говорить честно, то это письмо здорово подняло мне настроение. Потому что там написана чистая правда. Компьютерные игры живы! Они вовсе не умирают и не умрут еще по меньшей мере год. И это здорово.

***

Наша основная проблема в том, что мы очень хорошо осведомлены о состоянии дел в игровой индустрии, так как все время вращаемся в близких к ней кругах. Мы целыми днями общаемся с разработчиками, издателями и журналистами. Каждый пытается делать прогнозы, каждый плетет собственные интриги, каждый наблюдает за всеми. И в течение последнего года именно консоли были в центре всеобщего внимания. Отрицать это бессмысленно. PC не в состоянии конкурировать с вышедшими за это время двумя мощными приставками и волной великолепных игр для PlayStation 2.

Кроме того, в течение последнего года мы наблюдали множество странных событий. Компьютерные игры то отменялись, то оказывались отстоем, то сбегали с PC на Xbox. Одна крупная шишка из Microsoft как-то заявила мне следующее: «Центр тяжести игровой индустрии сместился». Вот вам и ответ на вопрос, почему мы хнычем. Потому что корпорация Microsoft возомнила, что ей под силу управлять гравитацией!

Однако не все так уж плохо. Да, некоторое время назад мы наблюдали серьезный спад в мире PC-игр, но к счастью, он быстро закончился. Только в течение одной недели в магазинах появились *Jedi Knight II, Freedom Force* и *Dungeon Siege* – великолепные игры, выходящие ТОЛЬКО на PC. В самое ближайшее время ожидаются *Neverwinter Nights, WarCraft III, Age of Mythology, Unreal Tournament 2003.* А как насчет *Star Wars Galaxies,* вынесенной на обложку этого номера? Вы всерьез надеетесь, что сможете любоваться этой игрой на экране телевизора уже в этом тысячелетии? Наивные... Да, я тоже собственными глазами видел гнездо для подключения к Интернету на корпусе Xbox, но вы когда-нибудь пробовали сыграть через него хоть во что-нибудь? И не советую пробовать – сбережете себе кучу нервов! И сейчас, и еще в течение долгого периода времени миллионы людей будут играть в онлайновые игры на компьютере и только на нем! Так что не позволяй всяким авантюристам смещать твой центр тяжести, приятель.

***

Самые мудрые издатели (та же самая Microsoft) отнюдь не ставят крест на PC как на игровой платформе, а стараются выпускать свои игры и для компьютера, и для приставок.

Должен ли я вновь повторять очевидные вещи? ОК, повторю. Итак: сидение в полуметре от монитора, когда в руке у тебя мышь, а под носом – клавиатура, дает абсолютно иные эстетические и чувственные ощущения, нежели сидение на диване в двух метрах от телевизора с джойстиком в руках. Оба способа по-своему хороши, но разница между ними огромна. Я могу часами просиживать на диване за приставочными хитами типа *Soul Caliber* или недавнего *Jet Set Future Radio,* но ни одна их этих игр не понравилась бы мне, выйди она на PC. Все прелесть приставочных игрушек заключается в том, что в них можно играть от случая к случаю, прямо в жилой комнате, с друзьями, радостно подскакивая на диване. А вот чтобы сыграть в *Civilization III* или *Heroes IV* я должен сесть за стол, сосредоточиться и целиком погрузиться в стратегическое и экономическое планирование – по сути, эти игры являются утонченной тренировкой для мозгов, на экране телевизора они смотрелись бы просто нелепо. А на работе телевизоров вообще не бывает :).

Так что игры на PC умрут не раньше, чем у каждого из нас появится телевизор высокого разрешения, снабженный мышью, клавиатурой и скоростным выходом в Интернет. Скорее всего, к тому моменту мы сами уже будем давно мертвы. Поэтому давайте предоставим почетное право оплакивать компьютерные игры следующему поколению геймеров. А что касается лично меня, то на этом я заканчиваю свое «слово» и возвращаюсь к прохождению *Freedom Force.*

Свои резюме и ругательные письма шлите на: jeff_green @ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

STAR WARS GALAXIES

ИЮЛЬ • 02(02) 2002